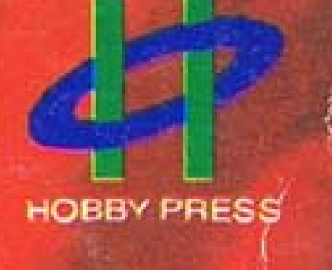
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº24 - 350 PTAS

Nintendo® Acción



SE ACERCAN

NUEVOS ÉXITOS

Pagemaster

Secret of Mana

Earth Worm Jim

Samurai Showdown

5 páginas de preview para conocer al nuevo héroe de Nintendo

¡SOBERBIO DONKEY KONG!



El último éxito de Disney, fase a fase

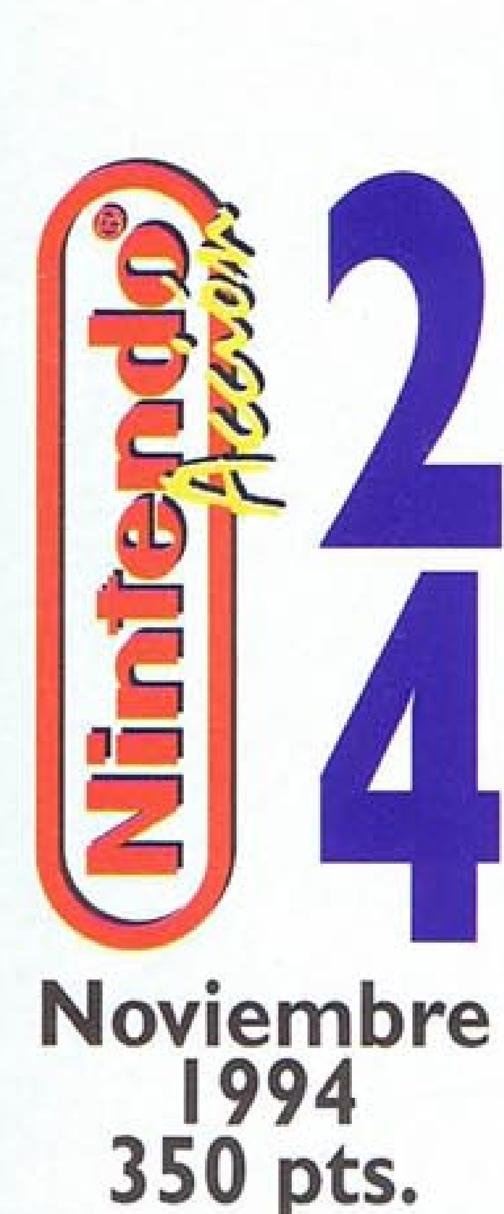
DESCUBRE EL REY LEÓN



Trucos para Stunt Race, Metroid, MK II, Clayfighter, Art of Fighting







Noviembre
1994
350 pts.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Colaboradores: E. Lozano, D. García,
Javier Castellote, Carlos de Frutos,
E. Barral, S. Herranz, Javier Castellote

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

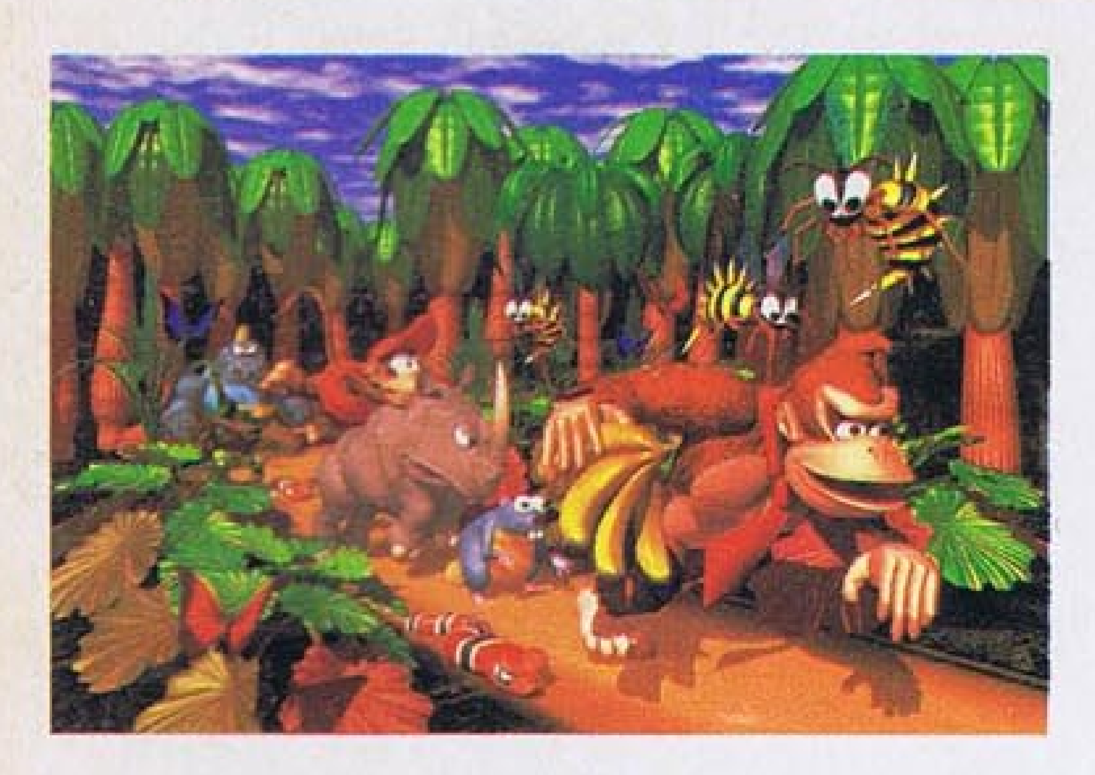
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





La portada: El Rey León.
Se estrena el 18 de noviembre y dicen que es la obra cumbre de Disney. Se titula «El Rey León» y, en confidencia, parece lo mejor que se ha marcado la veterana compañía americana. Su conversión a videojuego tampoco le ha ido a la zaga. El trabajo de Virgin-Westwood-Disney está sacado íntegramente del film. Y desde la animación de un Simba incapaz de rugir con soltura, hasta los zarpazos de la madurez, siempre os parecerá estar en el cine, viendo una genialidad. Lo que pasa es que, claro, habrá que saltar, machacar enemigos y pasar niveles. Pero bueno, para eso estamos nosotros.

Preview



20 Para hablar de Donkey Kong Country con el suficiente desparpajo necesitaríamos una revista entera. Completa, con todas las páginas. No os preocupéis, con el tiempo lo conseguiremos. De momento, lo mejor será que os deleitéis con el trabajo en plan avance que hemos sido capaces de llevar a cabo sobre la primera placa PAL del mono que ha llegado a nuestras manos. Una auténtica delicia que todos sabréis saborear.

Super Stars



56 Lucas vuelve a estar de moda. Tras exquisitos trabajos con la serie galáctica y alguno más que se nos olvida, este mes vuelve de nuevo a escena para demostrarnos qué cosas sabe hacer en la Super. Indiana Jones y el Retorno del Jedi son las joyas que analizamos este mes. Luego vendrá Ghoul Patrol y... ¿quién sabe qué más?

Penúltima Página

104 Lo habréis oído por ahí, algún amigo os lo habrá avisado, no sabemos de cuántas maneras os habréis enterado pero el caso es que está aquí. En la Penúltima de este mes, las terceras aventuras de un Goku metido a batallas en split screen, nuevos héroes recién salidos del horno japonés y buenas nuevas: llegará pronto a España. Antes de fin de año.



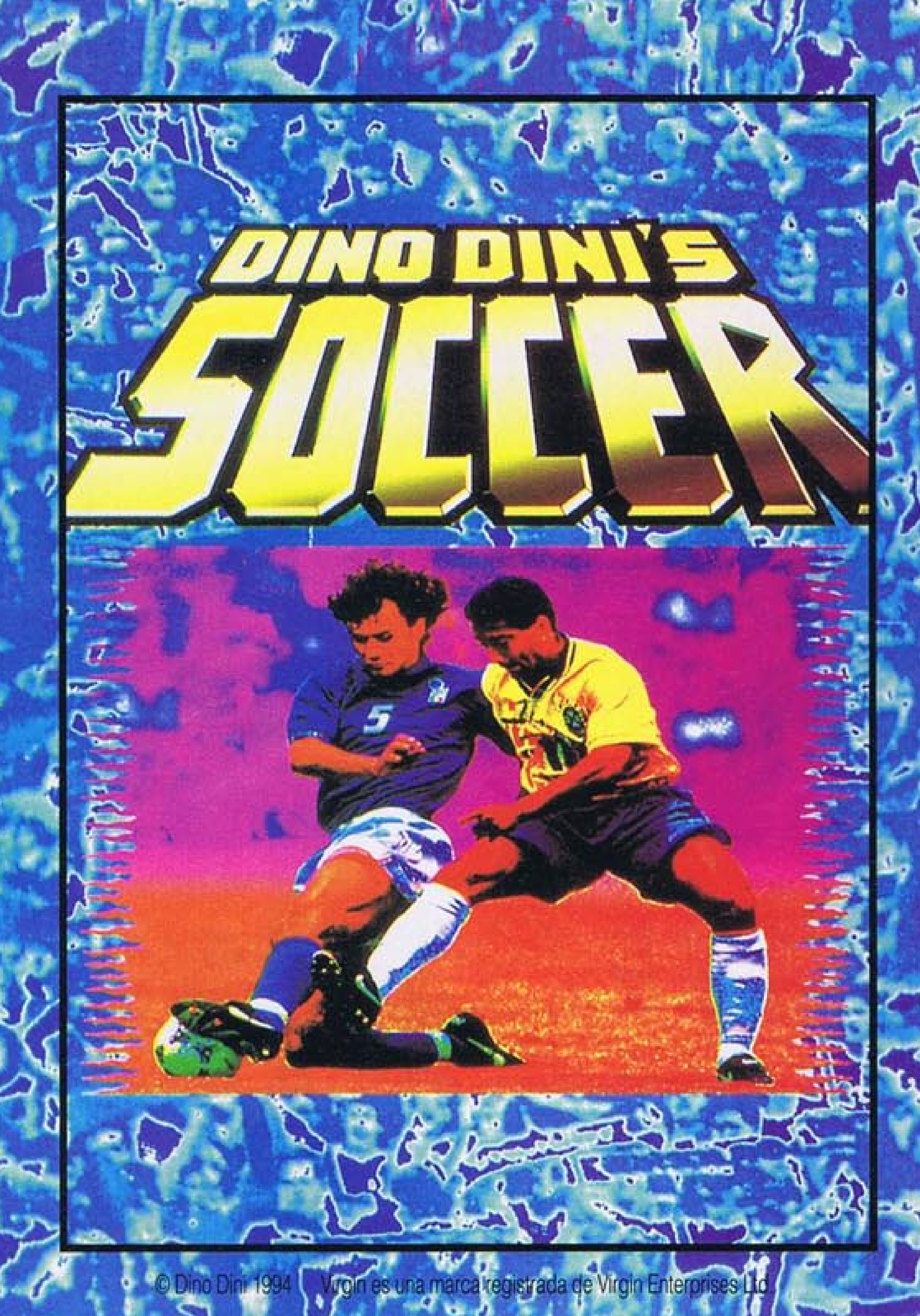
Así es este número de Nintendo Acción

¡El Simulador de Fútbol para tu Super Nintendo!

- Gran selección de equipos completamente modificables
- 99 equipos internacionales
- 6 campos de juego diferentes, en cuatro escalas distintas
- Gráficos mejorados, con una mejor perspectiva de la acción

Disponible en:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



- Modo de juego absolutamente inmejorable
- Cada jugador tiene 8 características personales
- Modo de repetición
- Control preciso de los corners, tiros libres, saques de banda.
- 4 torneos pre-fijados: Copa del Mundo, Campeonato Europeo, Campeonato de América del sur y de Africa

Basado en la película del mismo nombre, y protagonizada por MacCaulay Caulkin.

the Pagemaster

¿Qué harías si te despertases y descubrieses que has sido convertido en un dibujo animado, atrapado en un mundo de literatura? Por supuesto, intentarías escapar. Bien, introdúcete en esta maravillosa aventura, y ayuda a nuestro joven héroe a escapar de un mundo basado en temas de terror, fantasía y aventura.

Disponible en:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMEBOY

Distribuidos por: ArcadiA software, s.a.

Virgin INTERACTIVE entertainment


EXPLOSIVO!
¡HASTA CUATRO JUGADORES AL MISMO TIEMPO!
SUPER BOMBERMAN 2™
Disponible en:
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
AN AMERICAN TAIL
FIEVEL GOES WEST
Disponible en:
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡EH, FORASTERO!
UN NUEVO HÉROE HA LLEGADO A LA CIUDAD
HUDSON SOFT
Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.
Virgin
INTERACTIVE entertainment
© 1994 Hudson Soft. Hudson Soft ® es una marca registrada de Hudson Soft Co., Ltd.
Super Nintendo Entertainment System™ es una marca registrada de Nintendo.
Todos los derechos reservados
An American Tail: Fievel Goes West ™ and © 1994 Universal City Studios, Inc. & Amblin

El Correo de

BIG N

Avalancha de cartas con el tema de moda: vaya follón que se montó la "Herrero" en Antena 3 TV. Y respuesta solidaria de Big N al escrito más representativo del gran público. Vuestra desesperación por algunos acontecimientos mal interpretados y algo de violencia en MK II completan el correo de este mes.

De 12.000 a 5000 pts

¡Qué tal, Big N! Se ha hablado mucho en tu sección sobre las dificultades que encuentran las compañías para distribuir juegos en nuestro país por aquello del precio y tal y tal. En todo eso estoy de acuerdo, pero Big N, espero que me puedas contestar a esto: Este verano salió como novedad el World Cup USA 94, me costó 11.990 pts, un poco caro pero, como dijisteis, los beneficios están muy divididos y eso implica el alto precio. Después de verano, en octubre, me encuentro que el precio del juego ha pasado de las casi 12.000 a las 5000 pts. Me he sentido estafado, pagué por un juego más del doble de su valor real. ¿Por qué no costó 5000 cuando salió en verano?, ¿utilizaron el filón del mundial para aumentar el precio en 7000 pts? Los cartuchos caros son caros porque se venden, sino ya veríamos si bajarían de precio o no.

J. Asconsá Man. 17 años. Gerona.

Big N.- No estamos acostumbrados a que este tipo de cosas pasen en España. ¡Por favor! Las bajadas de precio radicales, a los pocos meses del lanzamiento, son más propias de Japón que de este reinado. Allí publican un bombazo, se venden miles de copias y en un mesecito rebajan a la mitad el coste. O editan un mediocre, no lo compra nadie y a la semana siguiente vale la mitad. Lo que ha ocurrido con World Cup USA no ha sido exactamente eso. Cuando el juego salió a la venta había fundadas esperanzas de que funcionara bien. La competencia (FIFA Soccer) y quizá el escaso tirón del mundial americano hicieron de World Cup USA un buen cartucho difícil de vender. Vaya, que los estantes de las tiendas continuaron llenos. Estoy seguro de que la operación de DROSOFT (distribuidor del juego en nuestro país) implica pérdidas económicas abundantes, pero nadie debería quejarse de poder disfrutar de un título así por 5000 pts. ¿Y si lo hubiéramos comprado antes? La exclusividad hay que pagarla. Tú querías vivir un mundial simultáneo y ya lo has hecho, ¿o no? Pues no hay nada más que decir. ●

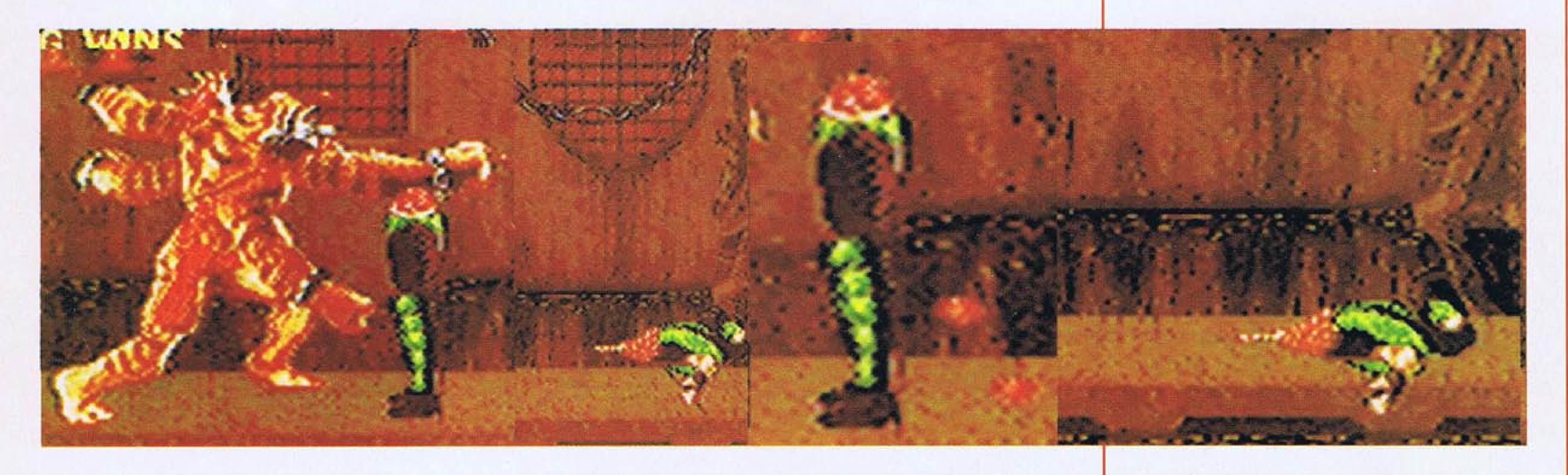
Lo +fuerte del mes

¡Más violencia!

Hace poco tiempo jugué al Mortal Kombat de recreativa. Cuando lo ví me pareció hermoso, alucinante. El juego que tanta polémica había levantado estaba ante mis ojos. Empezamos a jugar y, cuando estábamos luchando, me llevé una gran decepción. ¿Era éste el juego del que tanta gente había hablado? Pues sería porque es dificilísimo, porque si es por la sangre... eso ni es agua con tinte. (...) Cuando le daban a un luchador en la cabeza caía toda junta, como si tiraras un trozo de metal al suelo. (...) Por cierto, ¿se clasificarán las revistas también por edades?

Unknown. XXXXXX Años. La Coruña

Big N.- No me aclaras si se trataba de Mortal Kombat o de MK II, pero aún con la duda alucino 100% con tu "queja". ¿Crees que Mortal Kombat II no es un juego suficientemente realista? Pues en opinión de este comentarista, a MK II le falta muy poco para superar la barrera del buen gusto. Es más, agradezco el pelín de realismo que dices que le falta: sería estruendoso que la sangre salpicara. ¿Y el agua con tinte? Si te parece se cargan a un becerro y digitalizan la sangre. ¿Será posible? Y cambiando de tema. Cuando los juegos se clasifiquen por edades no te podrás comprar algunos cartuchos, pero nadie te prohibirá informarte sobre ellos. O sea que no.





¡HA VUELTO!
EL CLÁSICO
DE LAS RECREATIVAS
SE CUELA
EN TU HABITACIÓN
Primero se lleva a la chica, después se enfrenta a Mario… y ahora, para colmo, se mete en tu Gameboy.
DONKEY KONG vuelve pegando fuerte. Con 100 fases para vivir la máxima diversión en tu portátil y, si tienes el accesorio Super Gameboy, también a todo color en tu Super Nintendo.
Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994 Nintendo
PHILIPS
TETRIS 2
SUPER NINTENDO
SELECT
START
GAME BOY
DONKEY KONG
Nintendo
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

El Correo de BIG N

No me contaron nada

¡Hola Big N! Te escribo para ver si me podrías solucionar una duda. Tengo oído que van a sacar un nuevo juego de la Bola de Dragón. Sintiendo el gusanillo de saber si era verdad, llamé al Club Nintendo y me dijeron que no sabían nada, pero no contento con la respuesta me acerqué al Centro Mail y te puedes imaginar mi sorpresa al ver el nuevo juego DragonBall para la Super. Estaba en versión japonesa, pero no por eso nos iban a negar información del juego.

Emilio Sujar. ¿Cuántos años tienes? Irún.

Big N.- La próxima vez que necesites información privilegiada ponte en contacto conmigo. No digo que el Club Nintendo sea incapaz de acceder a ciertas noticias, pero sí que quizá no sea una de sus funciones el difundir chismorreos. El Club Nintendo siempre responde, pero me temo que sobre cartuchos que han salido en España. Y te pueden decir de todo, siempre que seas socio. Para asuntos foráneos haz el favor de hablar conmigo, que ya me pondré en contacto con Bandai y te contaré lo que sepa. ●

Para leer y pensar

Hola Big N, en esta carta quiero que pienses un poco sobre el mundo de las consolas y todo lo que ello conlleva. ¿Por qué a la gente le gustan tanto los juegos de ROL si sólo han visto uno y por tanto no pueden comparar?, ¿por qué las compañías de juegos no se deciden a distribuirlos? ¿Qué pasa?, ¿tienen miedo de que no tengan éxito?, ¿estarán esperando a que se pasen de moda como el Dragon Ball de NES? A propósito de la NES, cuando llegue el Ultra 64 y después de un tiempo, ¿desaparecerá la Super? ¿Qué será lo próximo?, ¿una consola de 94 millones de bits de la que salga el protagonista y nos dé la mano?

Francisco Morcillo. 14 años. Albacete.

La súper carta

¿Cita con la qué...?



Noche del 28 de septiembre, fue en Antena 3 TV, en un programa llamado "Cita con la Vida". Su ¿presentadora? nos torturó con unos cuantos reportajes mediocres entre los que destacó uno con luz propia: un joven que había sufrido una gran adicción al juego. Durante el reportaje, un gran conjunto de farsas y mentiras colapsaron el televisor. Aún no estamos en Navidad y ya han empezado las campañas en contra de los videojuegos, ¡esas falsas campañas!
La verdad es que ya tienen motivo los fabricantes de juguetes convencionales en aterrorizar a la sociedad ante esos monstruos electrónicos. Desde su aparición y después del éxito de las consolas domésticas su negocio ha ido bajando, bajando, bajando.

Juan Benítez Santos. 18 Años. Gerona.

Big N.- No echemos más leña al fuego. Conozco vuestra opinión y estoy de acuerdo con ella. Sega y Nintendo también pensaron lo propio. Elaboraron un escrito exigiendo responsabilidades por el daño causado. Las dos a un tiempo, unidas y de forma razonable. Parece que las cosas vuelven a su cauce, pero seamos serios y a ver si de una vez por todas dejan de ocurrir estas barbaridades. ¿Lo de los jugueteros? Un tupido velo para la propuesta. Vamos a pensar en el desquiciamiento nervioso, la ignorancia, el show...

Big N.- Me halaga que un chaval en plena adolescencia le dé al coco de forma tan sublime. Bien, Paco, bien. Reflexionas de forma lógica y tienes unas ideas bastante acertadas. Vamos a pensar juntos. La primera pregunta es obvia. A la gente le gustan los juegos de ROL porque son diferentes, obligan a estudiar y, sobre todo, hacen de nuevos, de piezas codiciadas. Y oye, con uno que se vea basta. La siguiente. Pues nadie los trae porque es un producto arriesgado, porque nadie quiere jugarlo si no es en español y porque esas cosas cuestan mucho dinero. Como lo oyes. Otra más y entramos en temas delicados. Dicen por ahí que los 16 bits están muertos, que ya nadie se dedica a programar en estos sistemas. En Japón nos sacan muchos años de ventaja y allí salen cada mes cientos de títulos para Super Famicom. No, no digo que haya un futuro Super Nintendo asegurado. Sólo que os estáis anticipando a los acontecimientos y que nunca, nunca hay que vender la piel del oso antes de cazarla. Vamos, en Reyes pienso ir a por mi tercera Super Nintendo, por aquello del Donkey Kong Country. Y lo que venga. ●





CID FCA!
VOTA
WARIO
VOTA
WARIO
VOTA
WARIO
VOTA
WARIO
VOTA
MARIO
ESTO ES LA GUERRA.
Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales facilones.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.
GAME BOY
GAME BOY
WARIO LAND
GAME BOY
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.





¿qué hay detrás de DKC? (y II)

Este mes, punto y seguido a las revelaciones Nintendo Acción sobre el tema de moda: Donkey Kong Country, por fin a la palestra.

Donkey Kong Country, entre bastidores

Así se coció el "parto" de DKC

Una vez que se apostó por Donkey Kong para reeditar viejos éxitos, Nintendo y Rare tuvieron que hacer una ***fuerte inversión en talento y material****. El primer paso en esa dirección fue la* ***creación del estudio de programación más avanzado del momento****. Por suerte o previsión, Nintendo ya se había movido en el sentido adecuado al* ***estrechar su relación con Silicon Graphics*** *para el desarrollo de Ultra 64. Y, como venidos del cielo, pronto empezaron a llegar los primeros resultados en forma de un* ***montón de estaciones Silicon valoradas en millones de dólares****. Aún así se plantearon algunos problemas "prácticos". Antes de que los nuevos equipos pudieran ser encendidos, Rare tuvo que invertir aún más dinero en* ***proporcionar mayor energía eléctrica a su edificio****, vamos, lo que se dice cambiar la instalación. Y esa energía extra no sólo iba a ser absorbida por los nuevos ordenadores, sino que además* ***producía tal calor*** *que, durante los meses de verano, la* ***temperatura*** *en el local alcanzaba los* ***32 grados centígrados****. Así que hizo falta* ***instalar un auténtico ejército de ventiladores*** *con los que refrescar el ambiente.*

Aunque los ordenadores habían sido concebidos para el ***desarrollo de Ultra 64****, las técnicas de modelado informático también servían para Super Nintendo. Según* ***Tim Stamper****, la conversión a gráficos 16 bits de esas genialidades fue el mayor problema de todo el proceso. Había que* ***exprimir las posibilidades del Super Nintendo*** *hasta unos límites insospechados, algo así como construir un* ***motor capaz de propulsar un Chevrolet a la luna****.*

Los resultados de la asociación entre Silicon y Nintendo sorprendieron y encandilaron a todo el mundo. De ahí que Tim Stamper no sea el único que se atreve a afirmar que ***"de ahora en adelante, este juego será la piedra de toque de todos los programas". Estamos seguros, Tim.***

Lo prometido es deuda. Un mesecito antes de que la "fiera" inunde de monadas el universo Nintendo, la revista más enterada del momento finaliza el trabajo de investigación sobre el trasfondo Donkey Kong Country. En el número anterior tenéis todas las pistas para saber de dónde partió esta idea, qué curiosidades rodearon su concepción y a quién debéis agradecerle toda esta "convulsiva fiebre". Ahora vamos a dar carpetazo a la historia. ¿Dónde nos quedamos? Ah, sí. Justo cuando Rare, Miyamoto y Takeda decidieron dar rienda suelta a la historia.

Retales y reciclaje

La **modernización del mono** (la recreativa no daba para muchos gráficos, y la versión NES se dedicó a traducir bits) corrió de parte de **Miyamoto**. Él se dedicaría a **reconstruir el rostro del mito a base de simpatía, informalidad y mucha personalidad**. Por eso Donkey Kong tendrá corbata, unos ojos muy expresivos y un cuerpo súper atlético (muy sano el animalejo). El celebrado **Tim Stamper**, mientras tanto, se ocuparía de la parte digamos técnica. Su misión exacta sería **trasladar el invento** de Miyamoto a un **workstation de Silicon**. Allí se le daría el correspondiente volumen, aquel **juego de luces** tan especial y un toque de renderización ejemplarizante. Una vez actualizados diseño y tecnologías, el resto de las piezas vendría solo.... aunque no tan solo.

A lo largo de un año -de otoño de 1993 a invierno de 1994- cayeron enemigos, objetivo, argumento, tipo de juego y esas trivialidades. Rare, que por aquel entonces se desagañitaba creando todo tipo de gráficos, decidió introducir en el juego a unos simpáticos enemigos adjudicados a otro arcade. Los **Kremlings eran perfectos** para enfrentarse a Donkey Kong y además nadie se daría cuenta del cambio.

• Los enemigos eran de otro juego, pero valieron; las máquinas eran para Ultra 64, pero se exportaron a 16 bits... Desde luego, el trabajo de Rare fue ejemplar.

Luego vinieron **Diddy Kong y Cranky Kong**, dos entrañables

El abuelo de todos los juegos

Rare y Nintendo quieren hacer reir

¿Cómo se os quedaría la cara si, a mitad de partida, apareciera un ***simpático abuelete diciendo corresponder al primer diseño Donkey Kong****? ¡A cuadros!, ¡a rayas! Bueno, pues id practicando la coyuntura porque Rare y Nintendo han querido hacer un* ***homenaje al Donkey de la recreativa*** *colocando al vejete en algunas fases del juego.* ***Cranky Kong*** *se sentirá muy satisfecho de* ***ayudaros*** *en cualquier circunstancia. El abuelo pondrá su sabiduría a vuestro alcance y de paso dejará caer algún detalle divertido. Pero* ***Cranky no será la única sorpresa*** *que oculta este juego. Programado con un sentido del humor a flor de mega, DKC contará con una inumerable cantidad de* ***escenas divertidas****, situaciones de carcajada y personajes súper risueños. La conclusión es obvia: goce usted de la técnica y además ríase de todo.*

primates que no sólo darían variedad al planteamiento sino que además **aumentarían su jugabilidad**. Uno, pequeño y de pupilas enormes, acompañaría al grandullón para sacarle de situaciones imposibles, y el otro pondría la nota de humor. **Rambi** (el rinoceronte), **Winky** (la rana), **Expresso** (el avestruz) y **Enguarde** (el pez espada) darían poder al nuevo Rey de la Jungla. Y le servirían de transporte, trabarían amistad, se ayudarían mutuamente y estarían graciosísimos. Pero, ¿qué esperáis para verlos? **Página 20.**

El equipo DK

Apuntad los nombres de estos señores porque pasarán a la historia de los videojuegos. Ahí va el equipo que trabajó en Donkey Kong Country.



Los hermanos Stamper. *Antes Ultimate y ahora Rare. ¿Quién sabe dónde pueden llegar estos chicos?*

Programador Jefe: C. Sutherland.
Programadores: B. Gunn, Mark Wilson.
Software adicional: C. Stamper, C. Tilston, M. Mclean, O. Norton.
Personajes: S. Mayles, K. Boyliss.
Objetos: M. Stevenson.
Escenarios: A. Smith.
Manipulación de gráficos: C. Peil.
Gráficos adicionales: N. Crook.
Testeadores: H. Ward, G. Richards, J. Stamper, J. Hastie, S. Hochberg, E. Hochberg, S. Austin.
Música / FX: D. Wise, E. Fischer, R. Beanland.
Software Systems: Alias / Nintendo / Rare, ACM, Rare Systems.
Diseñador del juego: G. Mayles.
Director: T. Stamper.
Productor: Rare.
Presentado por: Nintendo.
Con la colaboración de : J. Hochberg, A. Harman, K. Labb, Sigeru Miyamoto, G. Takeda, NCL R&D.

NO ES CD ROM



Fatal Fury

Acaba de estrenarse la versión animada de Fatal Fury



En rigurosa exclusiva nos acabamos de hacer con las **dos OVAS** (animación realizada para vídeo) en que se basa lo que será una de las películas más buscadas por el fanático Manga. Hablamos de los **animes especiales de Fatal Fury,** y también de un **film que acaba de estrenarse en Japón** con inusitado éxito. Junto a este texto veréis alguna imagen del anime. Disculpad la mala calidad, llega de un vídeo traducido a Pal.

Aún no nos ha dado tiempo a saborear estos filmes animados, pero por lo que hemos visto la cosa empieza con un **Andy Bogard** pequeñín, una maléfica organización criminal y una muerte. El resto, como en el juego. **Mucha lucha, escenas fuertes** y un pelín de romanticismo.

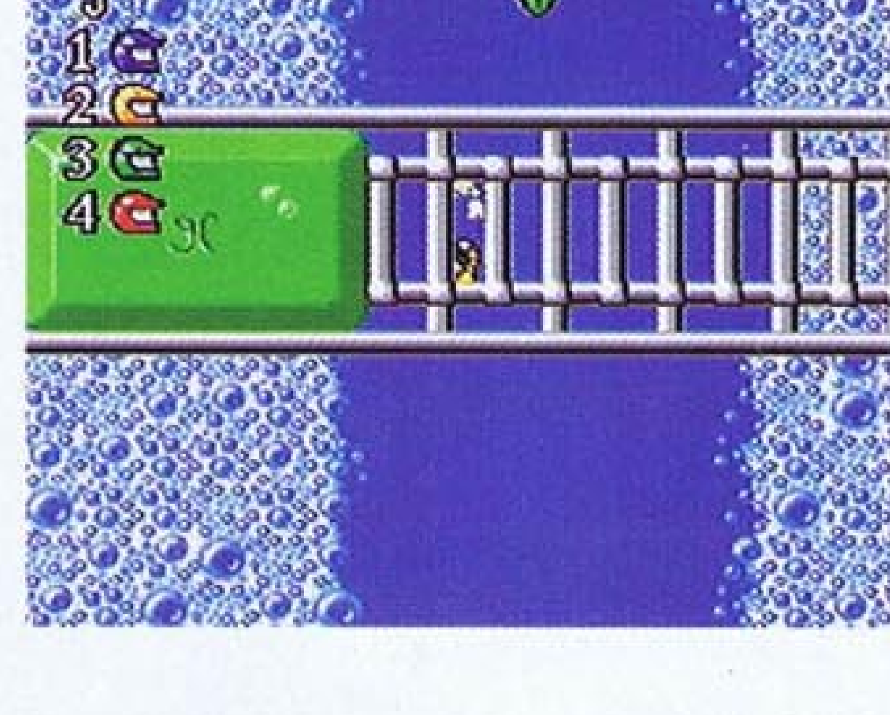
Por lo que se refieer al film, deciros que ha sido dirigido por **Masami Ohbari**, y que presenta a los chicos Bogard, Joe Higashi y Mai Shiranui en una frenética carrera por detener a un tal Lacone, un ser plagado de poderes extraterrenales con ansias de devorar el mundo.

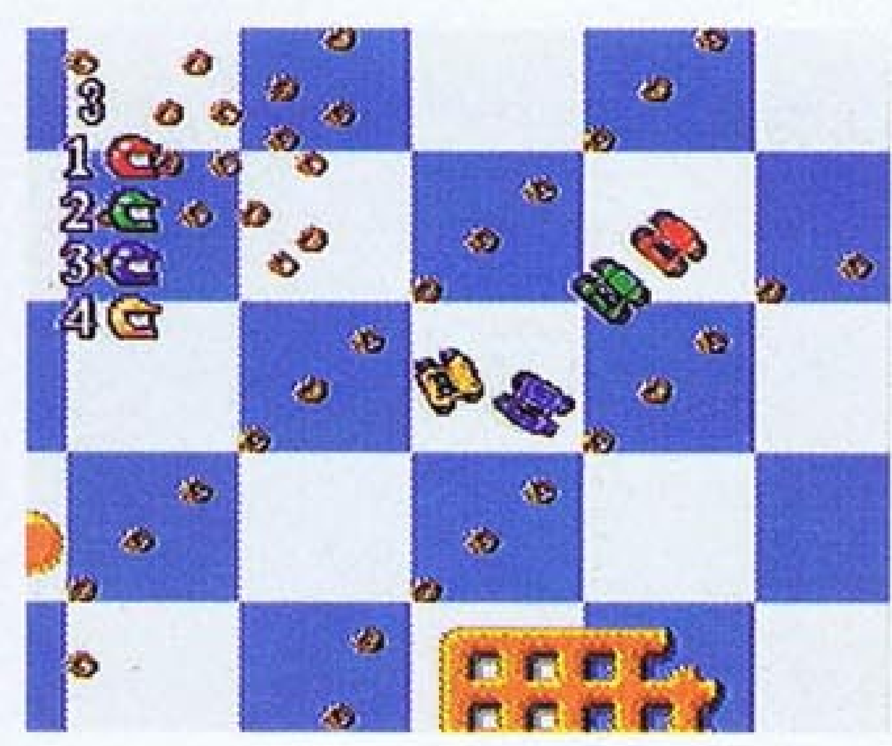
Otros juegos que van a pasar al Anime son **Art of Fighting** (ya tenemos imágenes) Y **Samurai Spirits.**

Micromachines, por Ocean

La diversión en miniatura, ahora en Super 16 y portátil

Por fin los **usuarios Nintendo** vamos a disfrutar como corresponde de estos pequeños trastos en miniatura que tan buenos ratos han hecho pasar a otras consolas. Y no, no tendremos que esperar mucho. Será **de la mano de Columbia y a finales de noviembre** cuando el jolgorio **Micromachines** se estrene en **Super Nintendo** (un cartucho de 4 megas) y **Game Boy** (1 mega y cuya preview avanzamos hace algunos números).



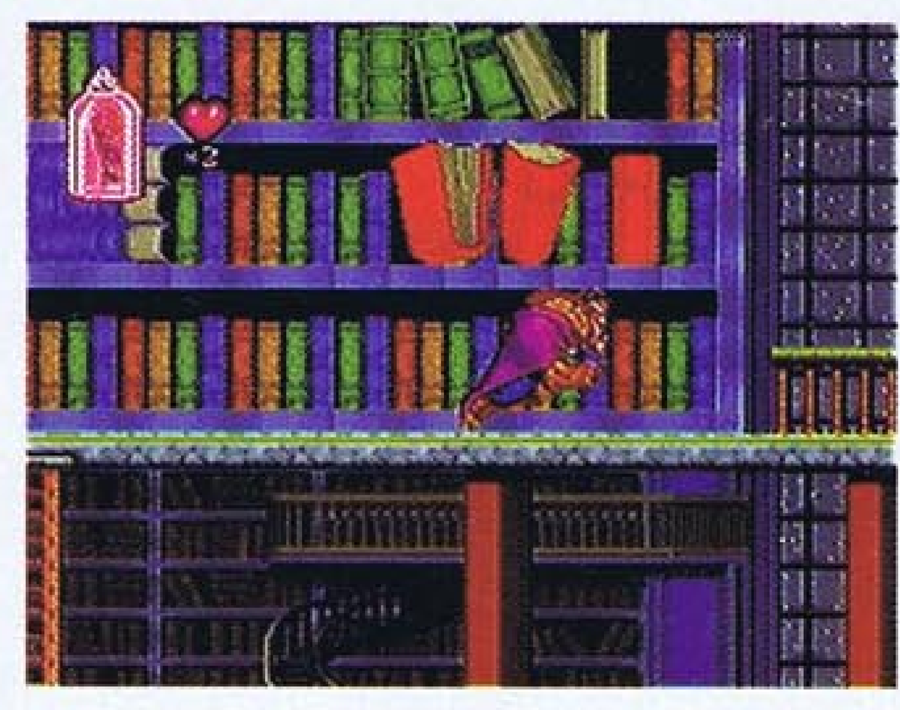


Ambos cartuchos han sido desarrollados por **Ocean** y los dos nos invitarán a participar en la **carrera de vehículos más jugable y divertida de todos los tiempos**. Huelga decir nada más, ¿verdad? Bueno, un "simple" detalle, que en la **versión de Super Nintendo podréis jugar hasta cuatro a la vez**. Incluso con tan solo dos mandos, la repera.

Beauty & the Beast

En noviembre, un poco de bella y otro de bestia

Arcadia (que últimamente está rompiendo con todo) tiene previsto poner a la venta la versión **SNES de La Bella y la Bestia a finales de este mes**. El cartucho es obra de **Virgin**, como Pagemaster o Jungle Book, y en él tendremos que **ayudar a la bestia a recuperar el amor de bella**.



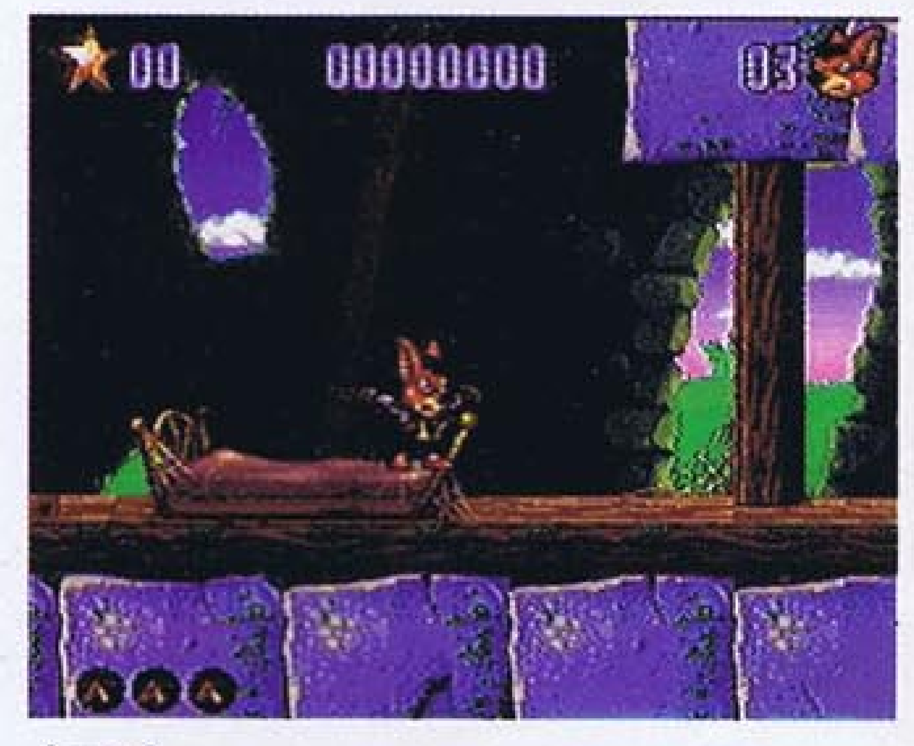


La placa en la que se moverá este "monstruo" incopora **8 megas** de bonitos escenarios y los condimentos habituales que Virgin sabe poner a este tipo de cartuchos. **Muy delicado.**

Más de Sunsoft

Spaco, firme en los 16 bits

Tras el lanzamiento de **Superman, Spaco** S.A. se dispone a comercializar otros tres títulos insignias de la compañía Sunsoft. Se trata de **Zero the Kamikaze, Aero the Acrobat 2 y Hebereke´s Popoon**, todos para Super Nintendo. Los dos primeros (16 megas) son juegos en la línea de la casa nipona: **plataformas, habilidad**, escenarios sobresalientes.... Y Hebereke´s Popoon es un juego tipo **Puyo-Puyo** (puzzles combativos a split screen y dos jugadores) jalonado por exquisitas músicas y mucha adicción. Los tres llegarán en diciembre.



Aero 2



Zero



Hebereke's Popoon



Val d´Isere Championship
Un juego de esquí que se adelanta a la temporada



PROEIN S.A. acaba de poner a la venta Val d´Isere, un cartucho con **olor a olimpiada blanca realizado por Loriciel**, en el que los esquiadores de la Super podrán demostrar sus habilidades. Su nombre completo es Val d´Isere Championship y ahí donde lo veis se deja jugar sobre un **modo 7 fantástico** ofreciendo una perfecta perspectiva aérea desde atrás. Entre las pruebas que podréis acometer se incluyen **snowboard, slalom, gigante...**

Top Gear 3000, de Gremlin
Llegan las carreras del futuro





La tercera parte del prolífico Top Gear de Kemco llegará estas navidades a Europa. De la mano de **Gremlin,** la nueva carrera tendrá lugar en el **futuro** y, como máxima novedad, permitirá la participación simultánea de **4 jugadores en un magnífico split vertical**. 12 sistemas solares con **48 circuitos** por barba, talleres cibernéticos, pistas nunca vistas y cuatro ultramodernos vehículos se encargarán de cumplir lo que Gremlin dice del juego: será el mejor cartucho de coches de todos los tiempos.



The Pagemaster
MacCaulay y su Super Game Boy

Simultáneamente al lanzamiento de la versión SNES, **Virgin** pondrá a la venta The Pagemaster en GB y Super Game Boy. Será a través de **Arcadia, hacia el 11 de diciembre** (fecha en que se estrenará el film) cuando la aventura animada de MacCaulay tome forma portátil. A priori se ha respetado la estructura en grandes mundos que veréis en SNES, pero ni el mapeado será igual en GB ni tendrá igual calidad técnica. En todo caso, disponeos a disfrutar de unos gráficos cuidados y una música de banda sonora.

NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS

Cruis´n USA, Killer Instinct

Primeros premios para Ultra 64



Tenemos buenas nuevas sobre los **últimos proyectos Nintendo**. ¿Por cuál empezamos? Vale, por la noticia de **Killer Instinct**. Pues veréis, el ya prestigioso arcade de Rare acaba de llevarse a casa su primer premio. Concretamente se adjudicó el **galardón al mejor juego del show**, durante una **feria organizada por la Amoa** (Amusement Operators of America) hace poquitos días. Esto es lo que se dice empezar bien y además no hace sino confirmar el **entusiasmo con que Nintendo** está trabajando en su poderoso **Ultra 64**.

Bien, y hablando de la Ultra, vamos a por la **segunda noticia**. Nos hemos enterado de que la recreativa **Cruis´n USA** (cuya carcasa tenéis en imagen) está desde **finales de octubre en los salones recreativos**. De momento en su primera versión, la de lujo, pero en breve llegará otra mucho más espectacular. **Unidesa**, la compañía que se encarga de la distribución de las recreativas de **Williams**, hará lo propio con el primer juego de ULTRA que desembarcará en España. Por cierto, para que os enteréis de lo que trae este peculiar arcade de coches, tomad nota de estos datos: el juego posee **18 megabytes de memoria y 16 millones de colores**, 3 años ha tardado en estar a punto y es el primer arcade **full-motion en 3D** que hay de este género.

Star Trek, Clayfighter 2

«Trekkies» en alerta roja

Star Trek





Clayfighter 2

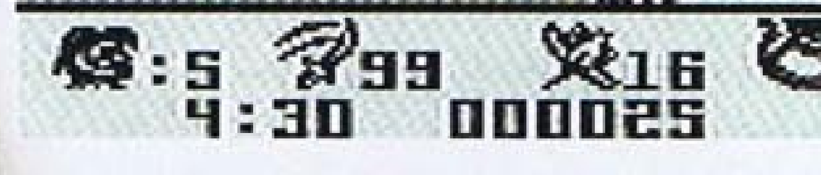
En el último juego de **Interplay** para la Super, **Star Trek: Star Fleet Academy**, podremos meternos en la piel del **capitán Klingon o del comandante** de la federación. En ambos papeles deberemos **tripular hasta tres naves** diferentes controlando los puestos de navegación, las comunicaciones y esas cosas propias de un simulador. Serán **12 misiones** salpicadas de escenas cinéfilas las que **Interplay** ha realizado en colaboración con los chicos de **Paramount**.

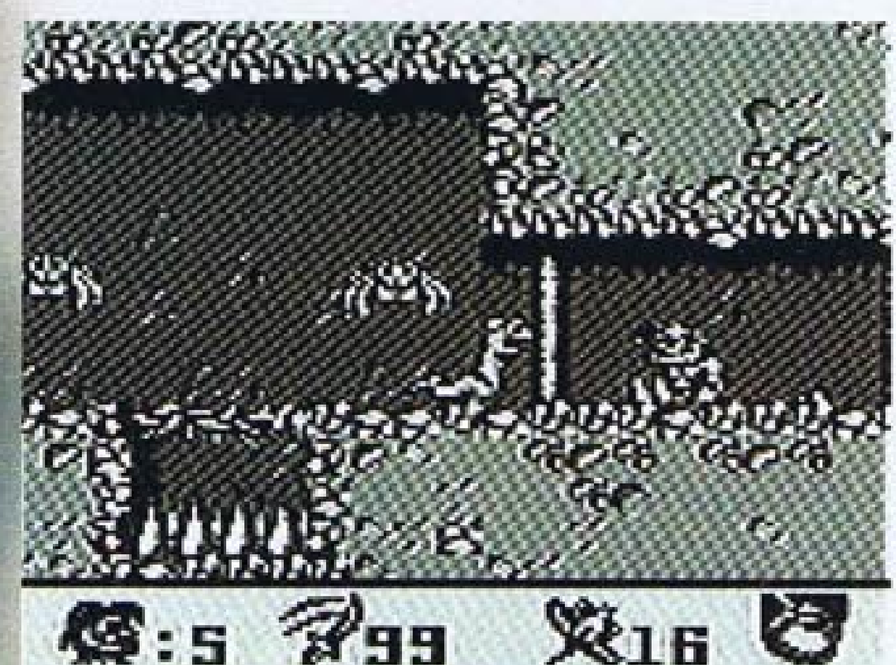
Por lo que se refiere a **Clayfighter 2**, nuevas informaciones apuntan a que se ha aumentado el número de luchadores, se han modificado movimientos y se han recreado nuevas animaciones.

Tarzan, el plataformero

Gorilas en Game Boy







El Señor de los Monos incorporará en breve su **salvaje grito y cuchillo anudado al tanga a la portátil de Nintendo**. **Gametek** (la compañía que nos ha dado Spectre y Yogi Bear) tiene terminado lo que ha dado en llamar **Tarzan**, un **arcade simpático tirando a plataformero** en el que acogeremos con gusto el papel (pequeño papel) de un **Rey de los monos más bien chato**. Como tal, esto es pequeñito pero ágil, deberemos acometer una **serie de misiones que irán desde curar a nuestro gran gorila** hasta recuperar una piedra dorada, salvar a los animales de un gran incendio en la jungla o **rescatar a la propia Jane**. Y todo ello a partir de una parafernalia gráfica y sonora digna de las pelis del Weismuller. Eso sí, con estrategia y todo. ¿Que ya estáis impacientes? Vale, pues que sepáis que saldrá **en noviembre a la venta, vía Proein S.A.**

El circo de Mickey, Bonkers

Espera a ver lo último de Capcom

Los dos últimos cartuchos para Super que Capcom ha lanzado en USA tienen **licencia Disney**. Se llaman **Bonkers y The Great Circus Mystery** (starring Mickey & Minnie) y proponen **plataformas, arcade** y protagonistas de sobra conocidos.

Bonkers es un popular gato que ameniza las tardes con unos **simpáticos dibujos animados** made in U.S.A. Controlaremos a este peculiar felino policía en su búsqueda del misterioso ladrón. Y lo de **Mickey y Minnie, pues va para dos jugadores simultáneos**, habla de un increíble viaje al circo y, como supondréis, está en la línea del genial Magical Quest. Por cierto, casualmente ambos se estructuran en **seis grandes niveles**. Y también por cierto, si llegan a este país lo harán posiblemente en 1995.



The Great Mystery Circus



Bonkers



Ya en USA la película de los Double Dragon

Cine para los Billy y Jimmy Lee





El **amuleto místico del doble dragón** acumuló poderes mágicos durante años y años hasta que un día se partió en dos pedazos. Uno de ellos fue a parar al **malvado Koga Shuko** y el otro permanece alrededor del cuello de **Satori, el maestro de Billy y Jimmy Lee**.

Expertos en artes marciales y huérfanos a la postre, esta pareja se ganaba la vida luchando en torneos. Volviendo precisamente de uno ellos, los DD se metieron en un lío con la banda de los Mohawks. Sólo la ayuda de la guapa **Marian Delario** hizo que los dos escaparan en el peor momento, y a partir de ahí todo comenzó a ponerse oscuro. Resulta que **Shuko quería hacerse con la otra parte del medallón**, y por eso acabó con Satori. Pero los hermanos Lee consiguieron huir con esa mitad y ahora todo un ejército les persigue.

Así es el argumento de la película **Double Dragon que el 4 de noviembre** se estrena en las salas americanas. Producida por **Gramercy Pictures (Universal & Polygram)**, este film de acción real cuenta con la presencia de **Robert Patrick (de Terminator 2)** en el papel de malo y **Alyssa Milano** en el de chica boom. De su estreno en España aún no tenemos noticia, pero esperemos poder disfrutar de esta película para **adolescentes karatekas** lo antes posible.



Illusion of Gaia

Nintendo, rol, 1995

Entre los planes de Nintendo para 1995 se encuentra uno de esos juegos que os va a dejar con la boca abierta. Es un cartucho de **rol** producido por **Enix** para la compañía Nipona, que nos recordará al estupendo Secret of Mana. Pleno de colores, **aventura y diálogo**, el juego ya está a la venta en USA y la verdad es que está causando sensación. Sus programadores prometen **60 horas de juego**, batería para salvar partidas, **tres jugadores simultáneos** y hasta 22 localizaciones distintas.

Mickey Mania

Para celebrar los 65 años de Mickey

Sony ha decidido celebrar el cumpleaños de Mickey proponiendo un excelente cartucho a la medida del héroe Disney. En Mickey Mania encontraréis a un **moderno ratonzuelo** metido a investigar sus reencarnaciones. Será un brillante 16 megas gracias al que reviviréis los mejores capítulos del ratón desde 1928 hasta 1993. Toda una vida animada. El juego estará a la venta vía **Columbia a finales de este mes**.





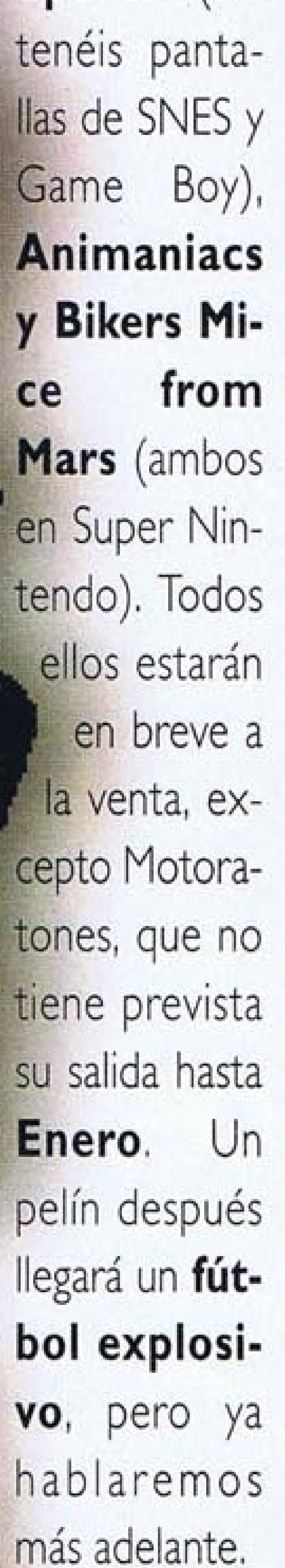




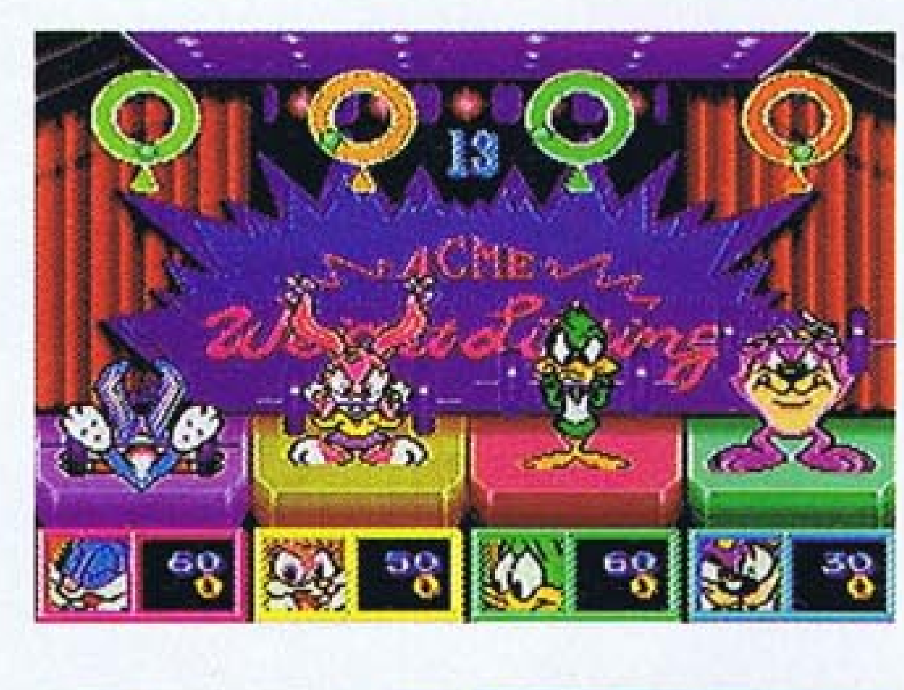
Tiny Toon, Motoratones, Animaniacs

Konami reinicia su aventura española

Según parece, **tendremos Konami para rato en Nintendo**. Pero no será a través de ERBE (como antaño), ni de BANDAI (como hace bien poco), sino de una empresa de nueva factura **localizada en Madrid y de nombre GISBOR S.L**. Esta compañía se encargará de ponernos al día con Konami y, por lo tanto, de comercializar títulos de la talla de **Sparkster y Adventures of Batman & Robin** (que tenéis en las previews), además de **Tiny Toon Wild & Wacky Sports** (ahí tenéis pantallas de SNES y Game Boy), **Animaniacs y Bikers Mice from Mars** (ambos en Super Nintendo). Todos ellos estarán en breve a la venta, excepto Motoratones, que no tiene prevista su salida hasta **Enero**. Un pelín después llegará un **fútbol explosivo**, pero ya hablaremos más adelante.

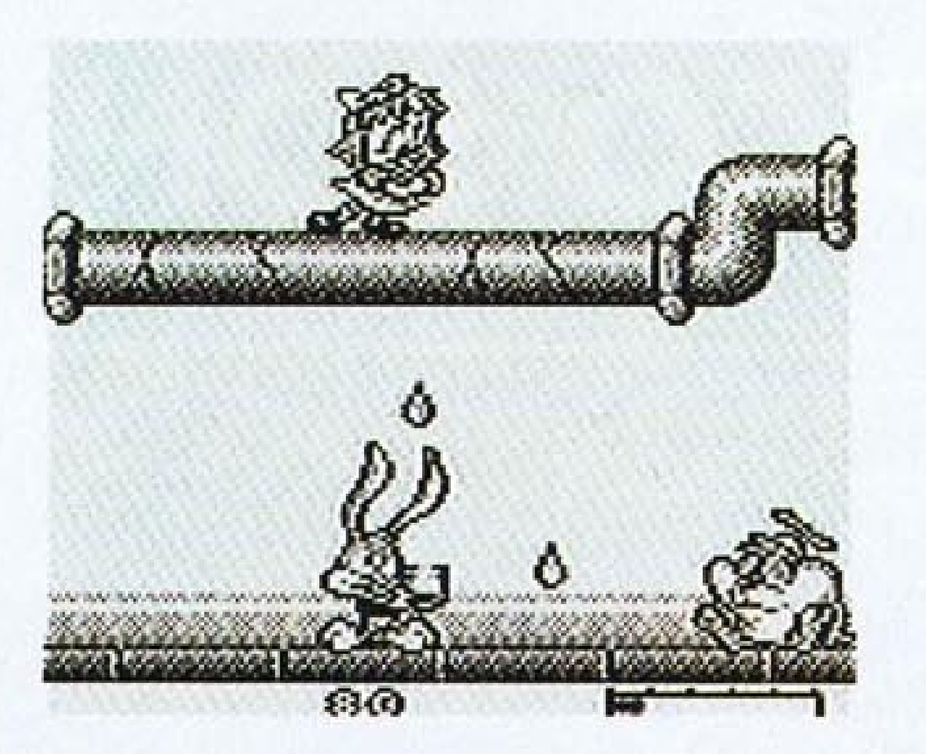


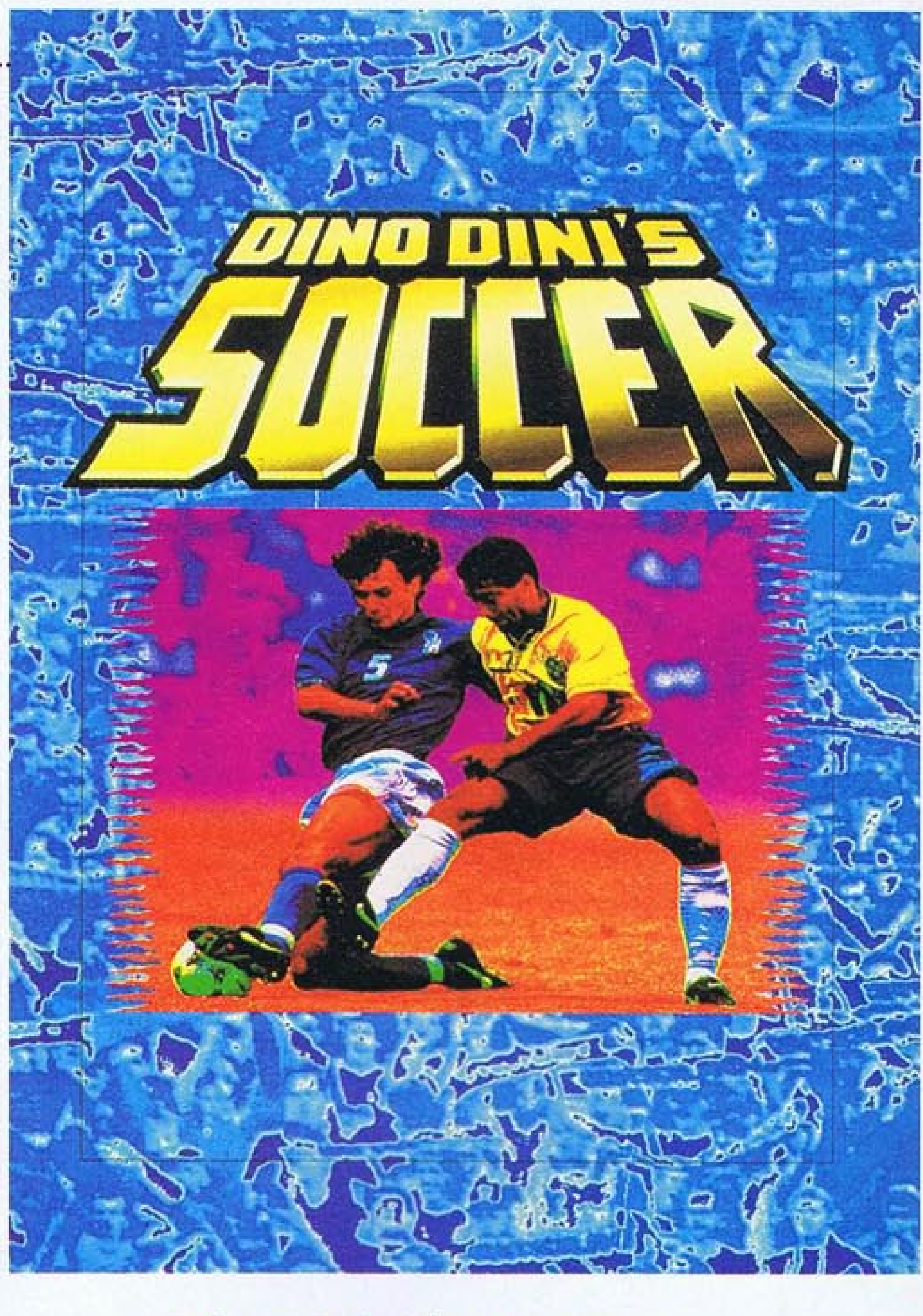








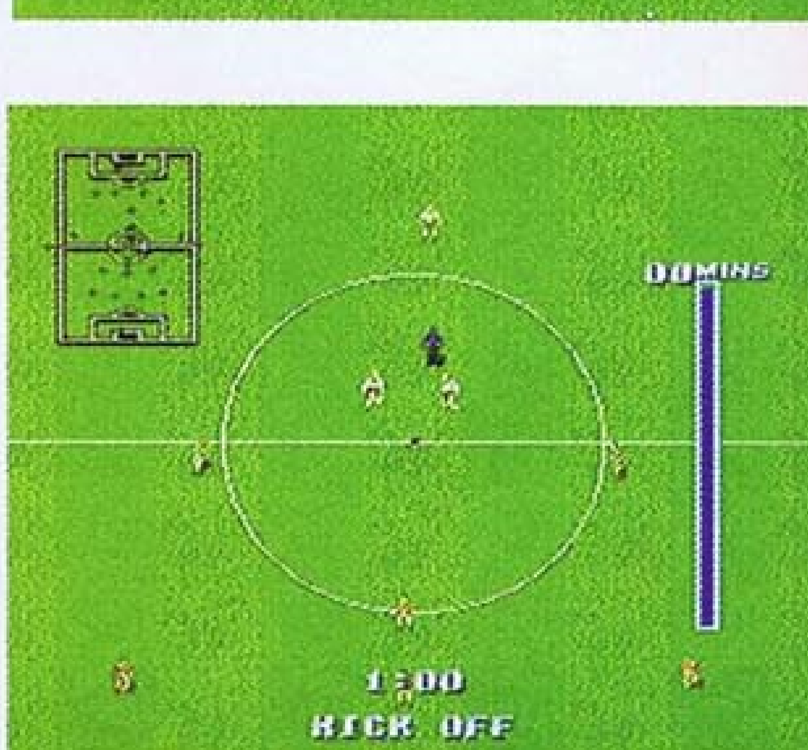



Dino Dini´s Soccer

6 años después, Dino Dini vuelve a la carga

El hombre que tiene a sus espaldas los **más gloriosos juegos de fútbol** de todos los tiempos (Dino Dini es responsable de la serie **Kick Off**) ha regresado a las pantallas de la Super con un extraordinario cartucho al que ha donado su nombre. **Dino Dini´s Soccer**, que estará en breve a la venta de la mano de **Arcadia**, propondrá un **fútbol vertiginoso y muy realista** en el que **dos tipos de perspectivas (aéreas ambas)** y unos gráficos cucos **excelentemente animados** serán los puntos más sobresalientes. Junto a la flipada técnica, el cartucho permitirá **elegir entre 99 equipos internacionales, seis diferentes tipos de campos**, cuatro torneos de talla mundial y un montón más de sorpresas que pronto veréis desveladas. Por si no ha quedado claro, el cartucho saldrá para Super Nintendo, en una **placa de 8 megas y será obra de la prolífica Virgin.**




LOST MINES
SON 16 BITS
DONKEY KONG COUNTRY
Sólo para tu
SUPER NINTENDO
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

THE WORLD

Con balas y a lo loco

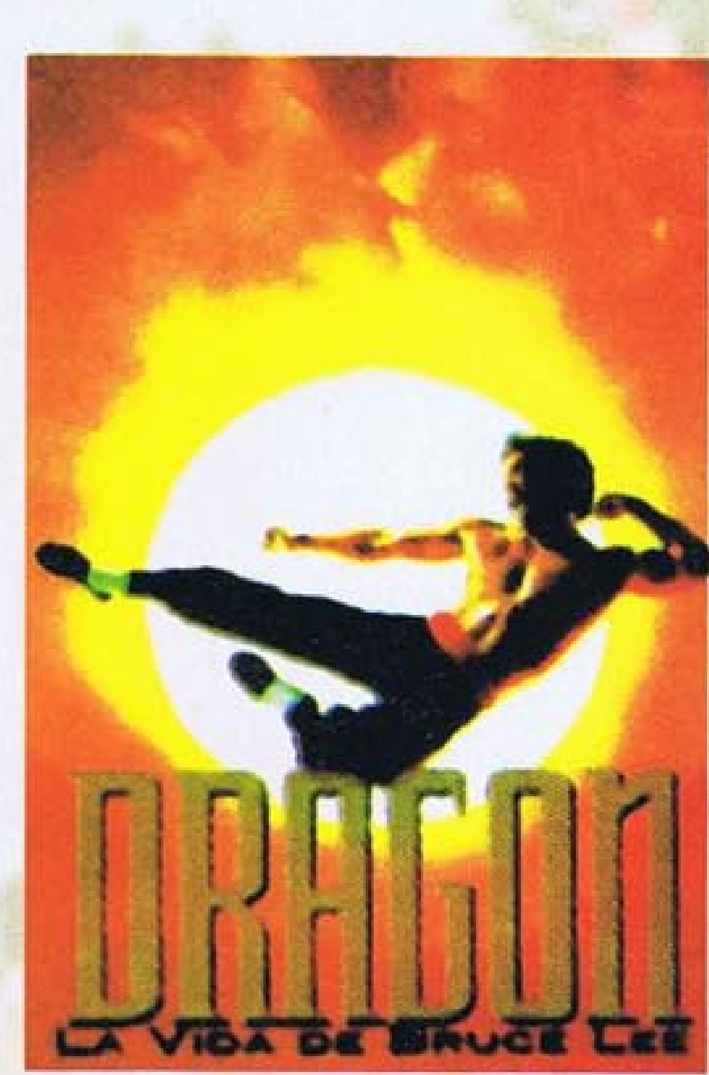
Anne y Clint se lo montan en el Oeste



Wild Guns es un cartucho de **pistoleros** realizado por **Natsume** para el mercado japonés. Se parece un montón al revisado **Lethal Enforcers** sólo que se disputa en el salvaje Oeste y utiliza gráficos más a lo Sunset Riders que en plan digitalizado. El cartucho de los autores de Kikikaikai o Spanky´s Quest permite **dos jugadores simultáneos y duelos** a ver quien puede más entre ambos o con la CPU de la consola. Acción frenética **vía punto de mira y pad** + espectaculares efectos sonoros dan al cartucho un aire enloquecedor y absolutamente adictivo que los buenos nipones sabrán apreciar. Ojalá esté pronto en este país. Nos suena que alguien quería traerlo...

Juegos de Video

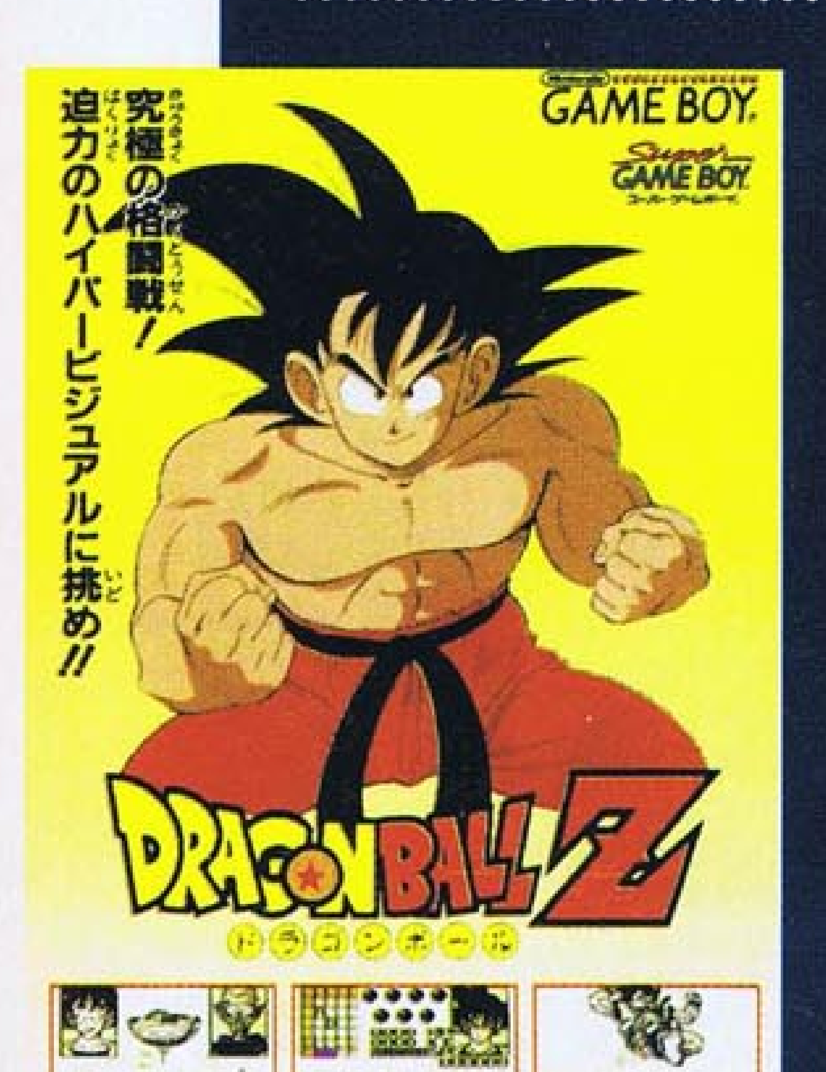
Dragon se ha vuelto a poner de moda



El **film original narraba la vida de Bruce Lee**, pero el karateka en cuestión ya estaba en los cielos. Fue una producción **De Laurentiis** que pasó por los cines europeos con más pena que gloria. Ahora que el cartucho ya está a la venta (y que las puntuaciones son muy positivas), nada mejor que deleitarse con el lanzamiento en vídeo de la cinta de **Universal y C&C Video**. Si pasáis por genuinos amantes del mejor kárate, haceos con el VHS. Tendréis los gritos, saltos, exclamaciones y hasta tópicos enemigos del hombre que revolucionó las **artes marciales**. **1995 pts** tienen la clave. En su videoclub o hiper más cercano.

La estrella, en Game Boy

Goku es más Super ahora



Sólo una pequeña referencia a algo que estaba en boca de todo el mundo y nosotros, tal vez por escasez de información, aún no habíamos comentado. **Dragon Ball Z** es dede hace poco un jugador **Super Game Boy. Bandai** lo ha metido en un cartucho de **rol** que soporta un montón de colores y necesita texto a tutti-plen. Ahí tenéis una especie de folleto sobre su lanzamiento y un par de datos. El cartucho tiene **2 megas** y cuesta en Japón 4.800 Yens, o sea, unas 5.000 pts.

Lo que el libro no cuenta

Jurassic Park II, los nuevos reptiles



Jurassic Park II: El Caos Contínua retoma la acción donde se detiene la novela de Crichton. El valor genético de los dinosaurios supervivientes era tan importante como para que ciertas empresas y el ejército en persona pelearan por su control. Nosotros somos **militares** en misión especial y nuestro objetivo pasa por proteger, cargarnos, descubrir a estos bichos. La obra de Ocean acumula **16 megas, Dolby Sorround,** una ambientación excepcional y una línea de acción diferente a la primera parte. **JP II es más movido**, más ágil y proporciona una opción simultánea para dos jugadores. **Lo distribuirá Columbia** el mes que viene.



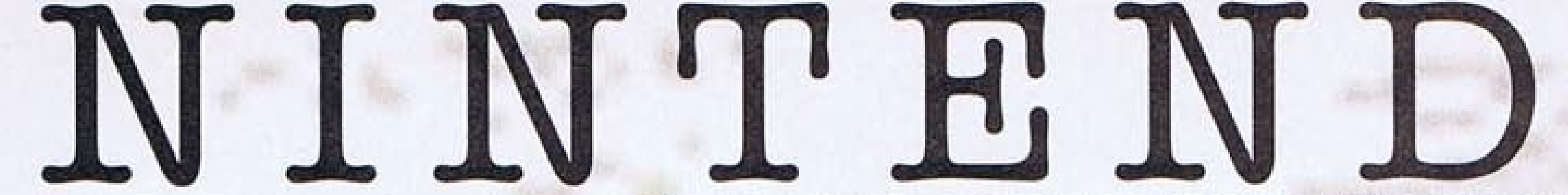


La gran lucha de los 16 bits

Fatal Fury Special



Entre **Enero y Febrero de 1995** asistiremos al alumbramiento hispano de la versión **SNES de Fatal Fury Special**. Reprogramada por Takara a partir del cartucho NEO•GEO (como los anteriores Fatal Fury o Samurai Shodown), la fabulosa conversión dispondrá de **24 megas** del ala y pondrá en liza a **15 luchadores incluidos los 4 jefes de Fatal Fury 2** y un original llamado Geese Howard. Más movimientos, más espectáculo, planos de scroll, profundidad y colores esperan a los más fanáticos en un cartucho que **Arcadia pondrá a la venta** durante el año que viene. Es sólo el primer paso de una Takara más que prolífica y, todo sea dicho, un **Art of Fighting 2** completo para el mercado USA. Otra cosa es que ése llegue al país.



Un contrincante para Mortal Kombat II

Super Game Boy para Samurai Shodown





Convertir ciento y pico megas a "sólo" 32 de un cartucho Super Nintendo es toda una osadía. Afortunadamente ha salido bien, así que tendremos que empezar a **hablar de arte**. Ahora, que toda esa potencia se descubra en un **pequeño chip de tan sólo 2 megas** parece ya cosa de ficción. Y así es, Takara lanzará en España la versión **Samurai Shodown de Game Boy a finales de noviembre**. Con **12 luchadores**, magias y golpes especiales intactos de la versión grande, agradables efectos sonoros y unas escenas coloristas y agresivas a más no poder. El cartucho soportará **Super Game Boy** y las manos adictivas de un **par de luchadores**. Más, imposible. Por cierto, **Arcadia** será su distribuidor.

La magia Ultra 64

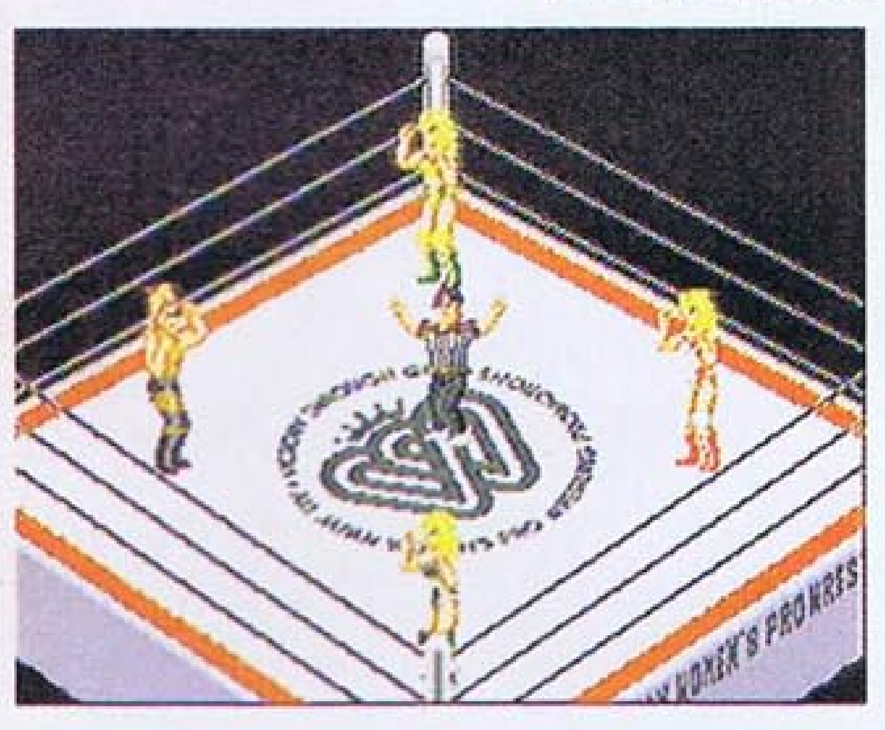
Cruis´n USA es ahora el protagonista



Primero saltaron a la luz los prodigios de Killer Instinct y ahora, cuando casi todos aspiran a tenerlo en cartera, se hacen visibles los de Cruis´n USA, el juego de **Williams** que se dejó ver en el último CES de Chicago. **Edge y Ultimate** (rotativos ingleses) han sido los dos primeros medios en poner estas joyas a disposición de los ojos públicos. Siempre en su **versión recreativa** (la "doméstica" no saldrá hasta Otoño de 1995), el juego incorpora varios **"concepts car"** y todo el **territorio virtual americano** para disfrutar de la velocidad. No es Ridge Racer ni Daytona USA, es otro concepto para el que tendremos que estar preparados. Desde este mes, en los salones americanos.

Sucedió en Pekín

Armas de mujer



All Star Dreamslam llega directamente de Japón para ver si combinando wrestling femenino y posturas imposibles liman su **afrenta al buen gusto**. El cartucho acaba de salir en **Tokyo de la mano de Human**, y lo cierto es que muy desesperados tienen que andar estos chicos como para recurrir a estas cosas. Salvados tema y mujeronas, los **gestos técnicos quedan bastante escuálidos** y los gráficos se pierden entre 1988 y 1989. La curiosidad, por lo demás, es súperlativa y uno debe quedarse estupefacto ante estas cosas. **¡Madre mía!**

Rompedor

Donkey, no se puede pedir más

El día **30 de noviembre**, si la suerte nos acompaña y el avión que aterriza en Madrid no encuentra niebla, llegará a los almacenes Nintendo la **versión PAL de Donkey Kong Country**. Descubiertos ya su origen, equipo y armas de programación, alianzas con Silicon, ACM y futuros Ultra 64, la verdad es que no se puede decir mucho más del juego que va a revolucionar esta temerosa industria (un vistazo a la magistral preview, por favor). **Insuperable, inalcanzable, absolutamente perfecto**, tan sólo nos queda saber en cuántos cartuchos va a superar el récord de ventas que atesora una de esas inmortalidades impensables. Un saludo Donkey, que sepas que **te esperamos con impaciencia**. Y que pensamos en consumirte sin tregua. Además, sale la mar de barato... para lo que tiene.

LAS FRASES DEL MES

• "la nueva máquina de Nintendo, sinceramente, parece fuera de nuestras posibilidades por el momento."
Bits Manager (programadores PITUFOS en NES y Game Boy) en una entrevista concedida a **Nintendo Acción.**

• "siempre pensé que en Europa los desarrolladores trabajaban muy duro, sin embargo, mi equipo americano de programación lleva 36 horas trabajando de un tirón."
David Perry (Programador de Earh Worm Jim) en una entrevista concedida a **Derek de la Fuente**.

• "tengo gran popularidad entre los chavales, los chicos me quieren. ¿Por qué les gusta Arnold Schwarzenegger? No lo sé. Pero a ellos les encanta Street Fighter seguro."
Jean Claude Van Damme (Guile en Street Fighter-The Movie) en una entrevista concedida a **Nintendo Magazine System.**

¡YA HEMOS JUGADO A LA MAYOR JOYA DE NINTENDO!

DONKEY KONG country

Por fin está en nuestras manos. Creednos, palabrita del niño Jesús. Lo hemos visto, lo hemos jugado, lo hemos saboreado y hemos llegado a la conclusión de que va a ser lo **mejor que hayáis tenido nunca conectado a vuestra Super Nintendo**. Sin exagerar. Y es que **Donkey Kong Country no va a tener nada que ver en cuanto a calidad gráfica** con nada de lo que hayáis probado hasta la fecha en 16 bits. Con él, **Nintendo está dispuesto abrir nuevas perspectivas en el campo del videojuego**. No en vano, la **tecnología Silicon Graphics** no ha hecho más que empezar a demostrar lo que es capaz de hacer cuando un cartucho normal y corrientito cae en sus circuitos. Ya veremos qué pasa cuando veamos su segunda, tercera o cuarta producciones. El futuro es halagador.

Pero basta de alabanzas y frases rimbombantes y planteemos la primera pregunta ¿Qué va a ser Donkey Kong Country? Pues **32 megas de plataformas** protagonizadas por el **gorila más marchoso de la historia**. Nuestro papel pasará por guiar al mono por su país a la caza y captura de la **reserva de platanos** que había dejado bajo la custodia del chimpance **Diddy Kong**. Los Kremlings se habían apodera-





Y sin paraguas. *Donkey Kong tendrá que soportar todo tipo de inclemencias meteorológicas durante la partida.*



¿Eres tú, Diddy? *Rompiendo los barriles con la inscripción "DK" conseguiréis que se os una vuestro compañero.*



El Donkeymóvil. *Se llama Rambi, y es un rinoceronte que aparecerá en algunas fases. El globo os dará una vida extra.*

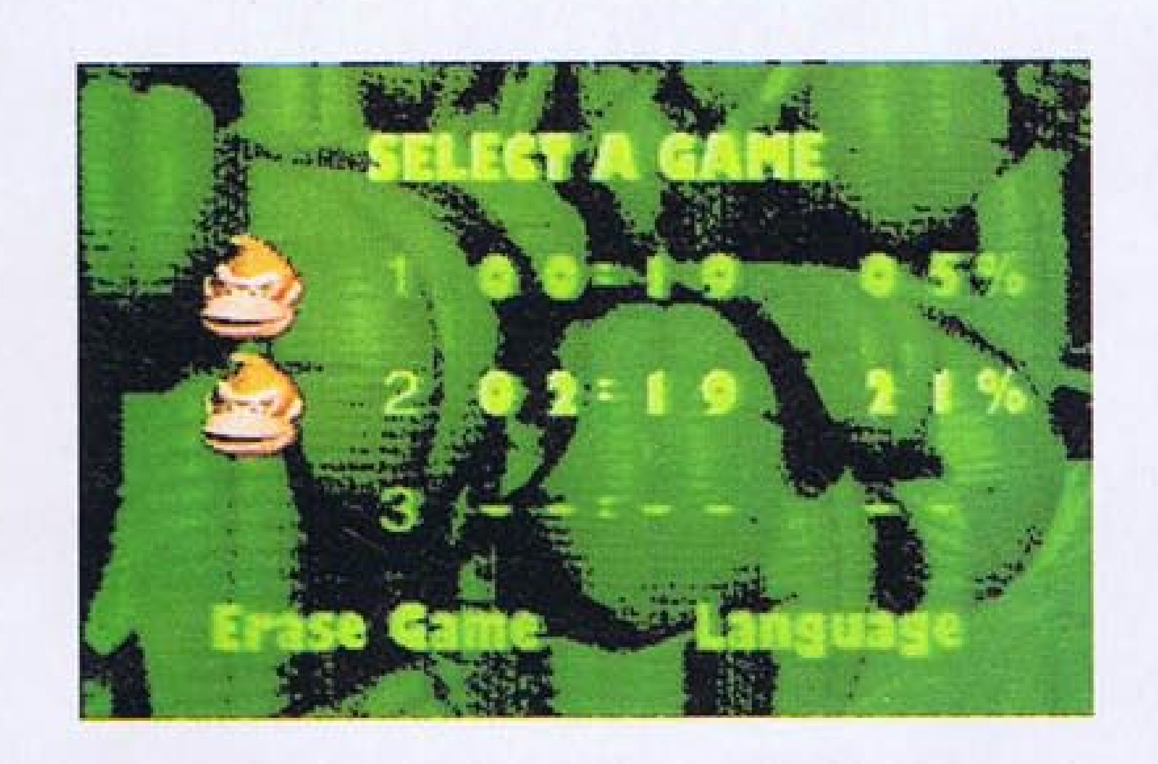
do de las bananas. En apariencia, un argumento normalito, ¿verdad? No estéis tan seguros, porque lo que va a marcar la diferencia vendrá en cuanto dejéis atrás la pantalla de presentación y comencéis a **babear de emoción ante lo que aparezca en vuestro televisor**. ¿Unas pistas? Los **personajes respirarán, querrán salirse de la pantalla**, tendrán volumen, serán prácticamente **tridimensionales** y estarán perfectamente integrados en unos **escenarios que gozarán de una profundidad y un realismo asombrosos**.

Antes de jugar teníamos el temor de que la calidad del juego no pasase de la fachada, de la primera imagen, pero nuestros miedos se disiparon pronto por completo. Los **protagonistas se dejarán manejar con una docilidad encomiable**, y dispondrán de una **gama de movimientos tan extensa como suave y magnificamente animada**.

La jugabilidad estará asegurada gracias a dos aspectos. El primero, un **planteamiento similar al de los "Marios"**, que tantos éxitos han reportado a la Gran N: el **país de Donkey Kong estará dividido en varias zonas** (más de 100), con un buen número de subniveles



La cosa va de barriles. *Los toneles abundarán en todas las fases. Podréis recogerlos y lanzarlos contra los enemigos.*



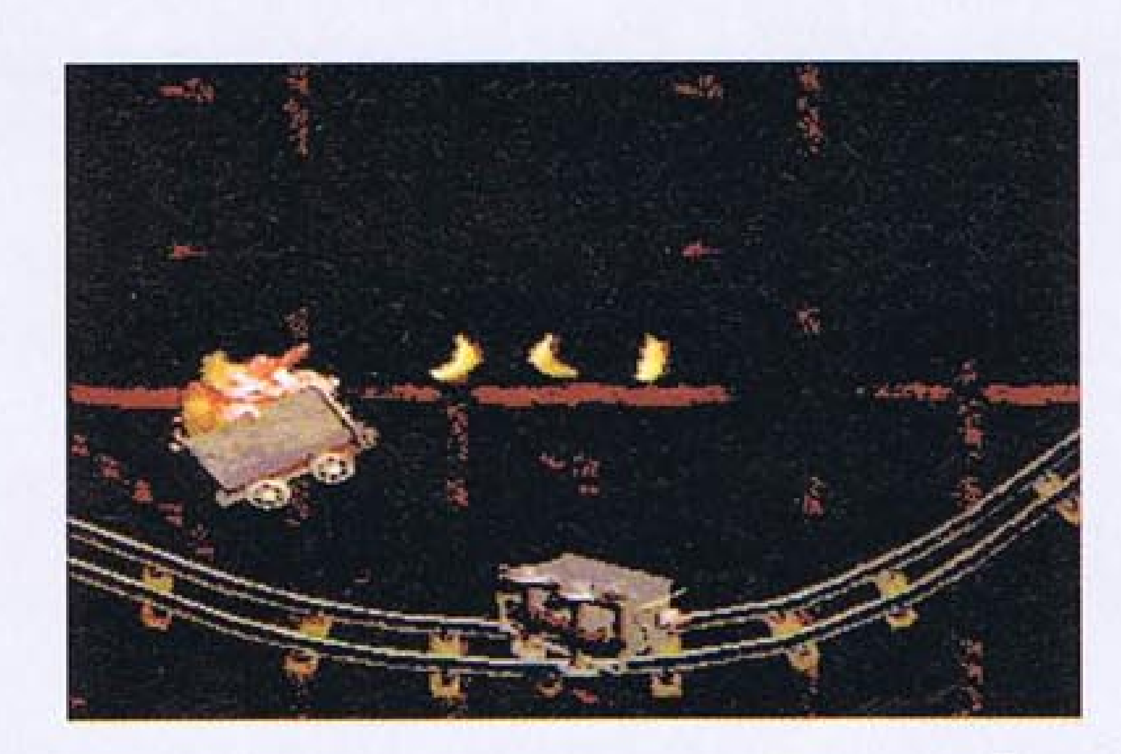




¿Los dos a la vez? *Cuando Donkey y Diddy estén juntos en la pantalla, controlaréis sólo a uno de ellos. Si os eliminan, pasaréis a manejar al otro, que os habrá ido siguiendo.*



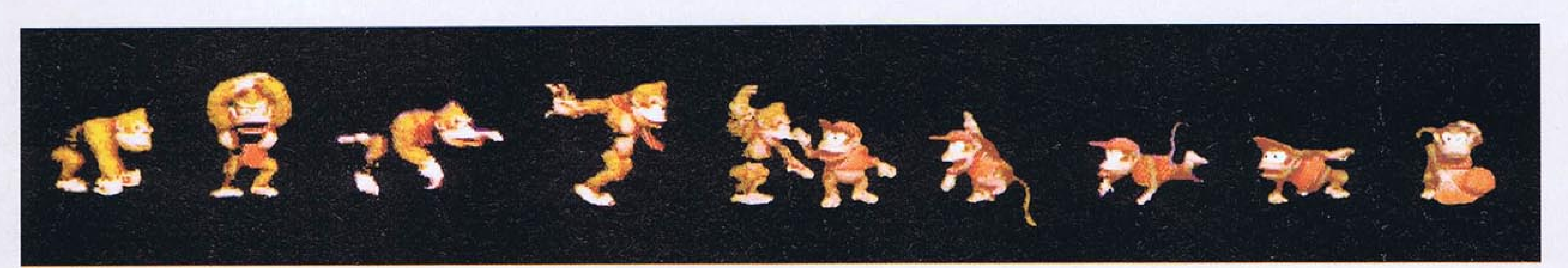
Fases de Bonus. *En ellas no aparecerán nuestros monos favoritos, sino alguno de los animales amigos suyos.*



No sin mi plátano. *Recoger todos los plátanos posibles será fundamental. Cada cien os darán una vida extra.*



¡Soy mineeeero! *Uno de los niveles os llevará a unas minas donde tendréis que conducir una vagoneta a toda velocidad.*







***¡No hay iconos!** A menos que recojáis algún ítem, la pantalla aparecerá limpia de iconos durante las partidas.*



***Mundo submarino.** El agua no supondrá ningún obstáculo para Kong & Kong. Bucear se les dará de maravilla.*



***Cien por cien manejable.** La facilidad de manejo será una de las características de Donkey Kong Country. Para agarrarse a las lianas, por ejemplo, no habrá más que saltar a ellas.*

dentro de cada una. Además, se **podrán grabar las partidas**, con lo que avanzar en el juego estará al alcance de todos. El segundo factor será la **variedad de situaciones**, pues se podrá **jugar con Donkey Kong o con Diddy Kong**, a uno o dos monos, cooperando o compitiendo. Pero la cosa no quedará ahí, también os encontraréis hasta con **cinco animales que os prestarán su ayuda** y a los que podréis manejar: un **rinoceronte, un avestruz, un pez espada, una rana y un loro**.

Es posible que no hayamos plasmado en este texto todo lo que DK Country lleva en sus megas, pero es que resulta muy difícil hacerlo. Nuestro consejo es que **disfrutéis de las imágenes que ilustran esta Preview** y que esperéis pacientemente hasta principios de diciembre. Luego ahorráis la módica cantidad de **11.900** pts y os hacéis con el mejor regalo de Reyes que jamás habríais imaginado.

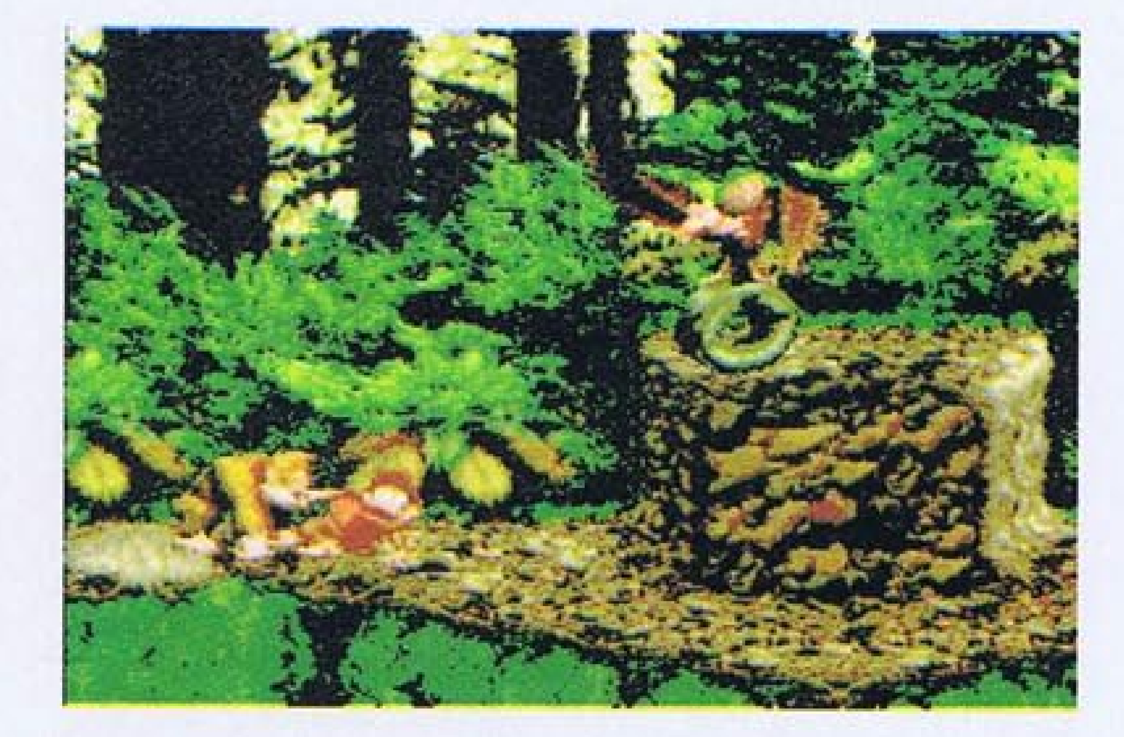


EL JUEGO

Título: **Donkey Kong Country.**
Compañía: **Nintendo (desarrollado por Rare sobre Silicon Graphics).**
Consola: **Super Nintendo.**
Genero: **Plataformas.**
Megas: **32.**
Fecha de Lanzamiento: **Diciembre.**





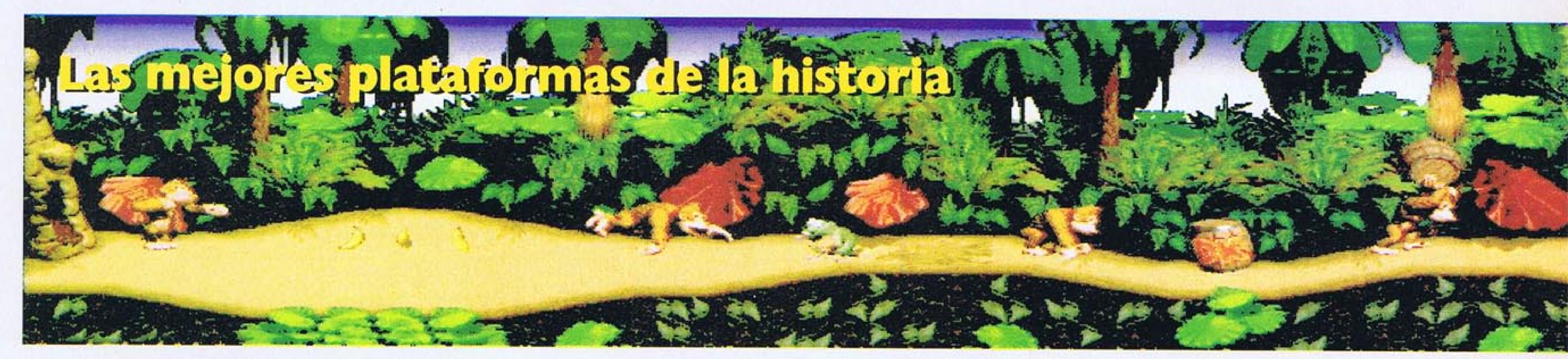


***Cambio de pareja**. Presionando el botón Select podréis cambiar de personaje y pasar a manejar a otro.*



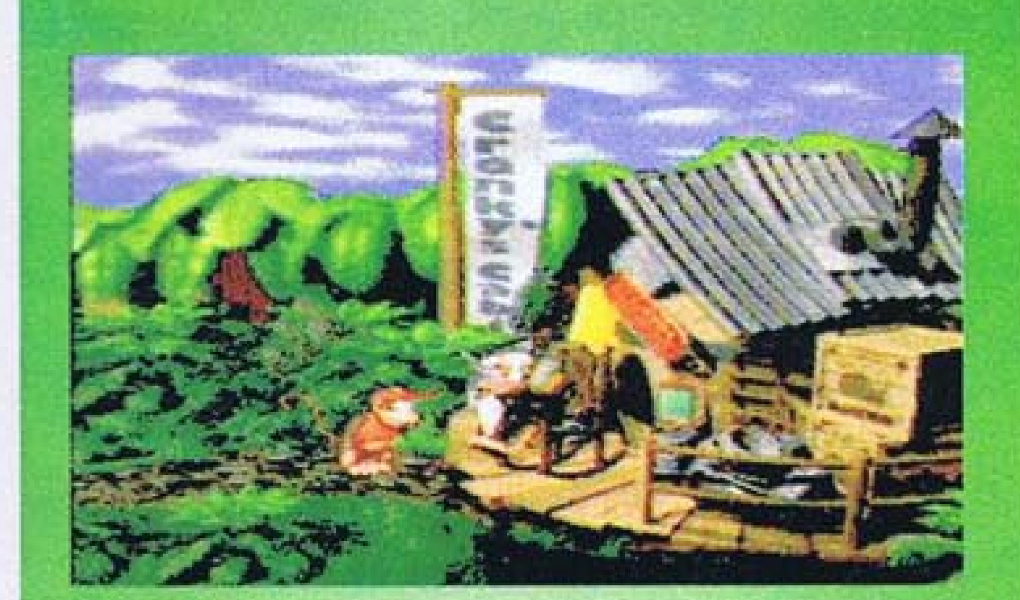
***¡Qué escenarios!** ¿Os habéis fijado en la textura de estos fondos? Serán lo nunca visto en una consola de 16 bits.*





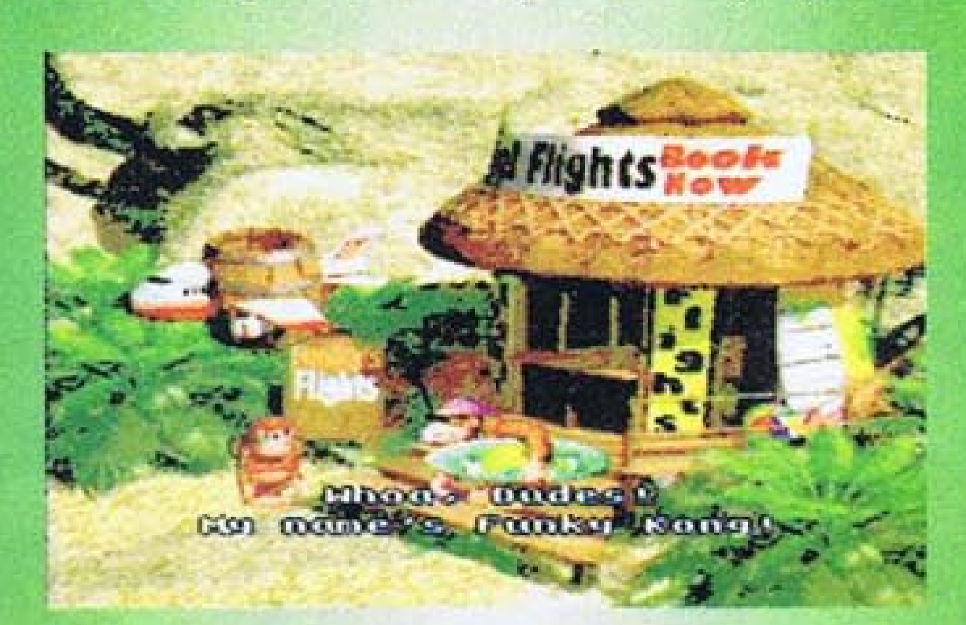


Kong & Cía



Cranky Kong

*El **Donkey Kong original**, ya envejecido, aparecerá de vez en cuando para hablar a los protagonistas sobre los **viejos tiempos y darles algunos consejos** sobre el juego.*



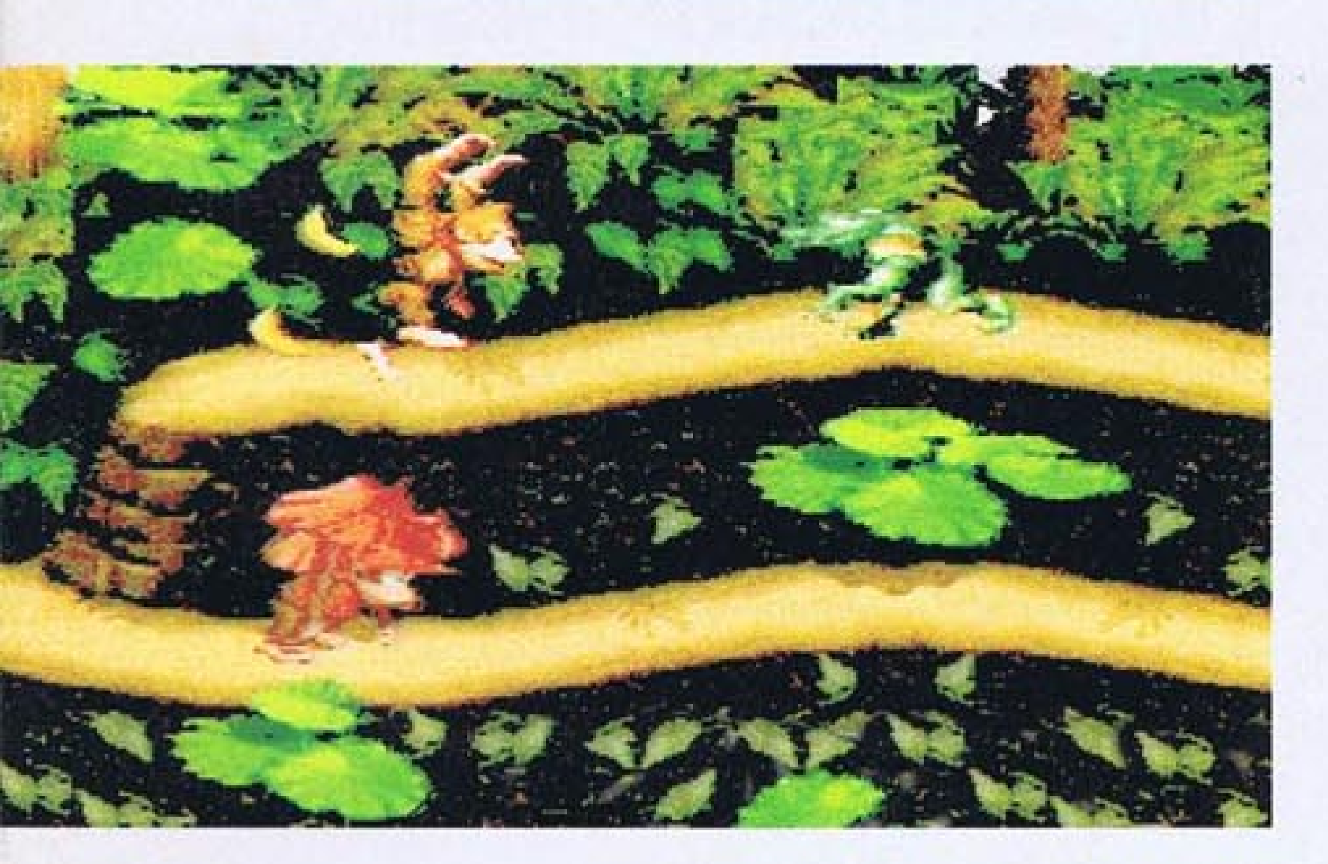
Funky Kong

*Un **mono surfista** y con mucha marcha en cuya cabaña podréis tomar un vuelo que os **transporte a cualquiera de los niveles** del juego que hayáis completado anteriormente.*



Candy Kong

*Una monita que bebe los vientos por Donkey Kong y habita en los puntos de grabación de las partidas. **Para salvar**, sólo tendréis que saltar sobre el barril con estrellas que se ve al fondo.*





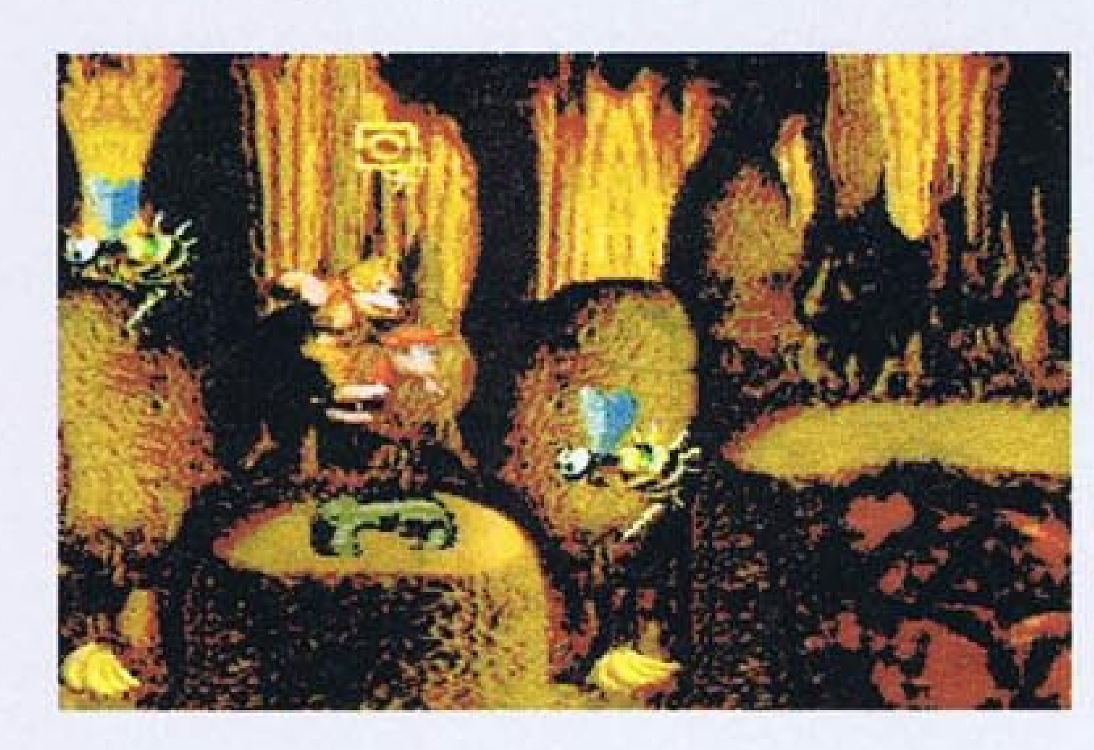
***Aquí Expresso, aquí unos amigos.** Es un avestruz, aparecerá muy de vez en cuando y correrá como un bólido.*



***¿Recordáis lo que hemos dicho arriba de los barriles?** Pues tenedlo muy en cuenta en pantallas así.*



***Tres mejor que uno.** En ocasiones podréis llegar a jugar hasta con tres personajes simultáneamente.*





***Seguro de vida.** Un toque bastará para perder una vida. Por eso siempre será conveniente tener un tonel a mano.*

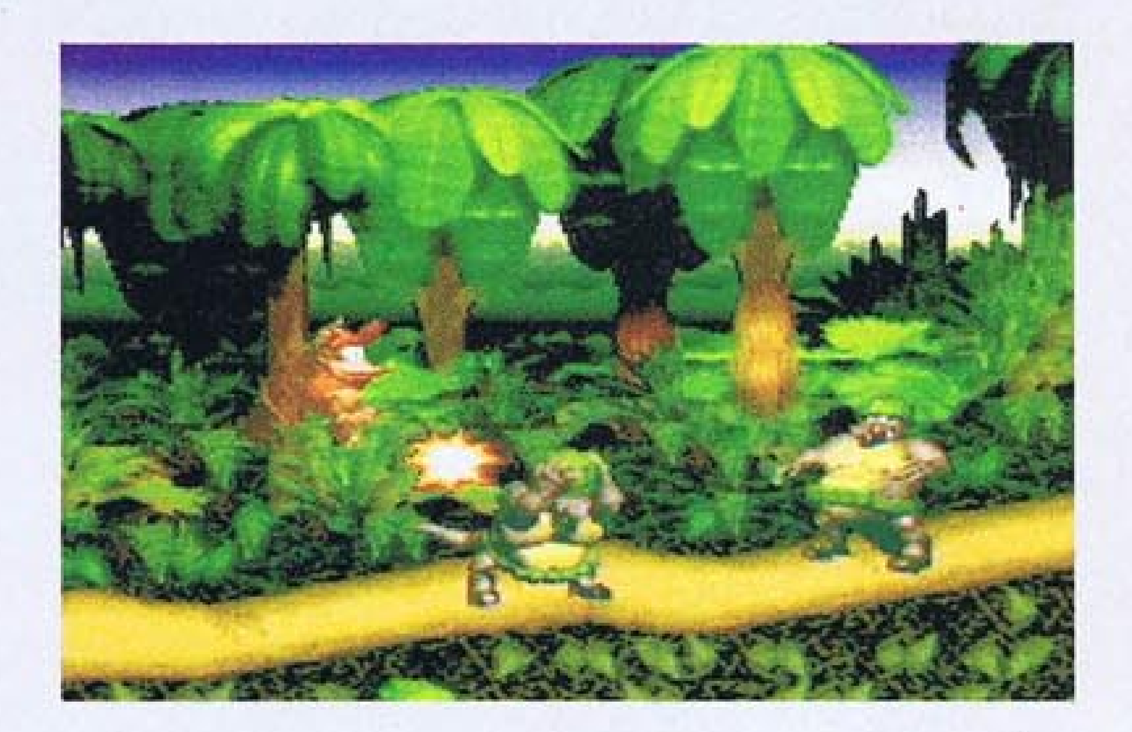


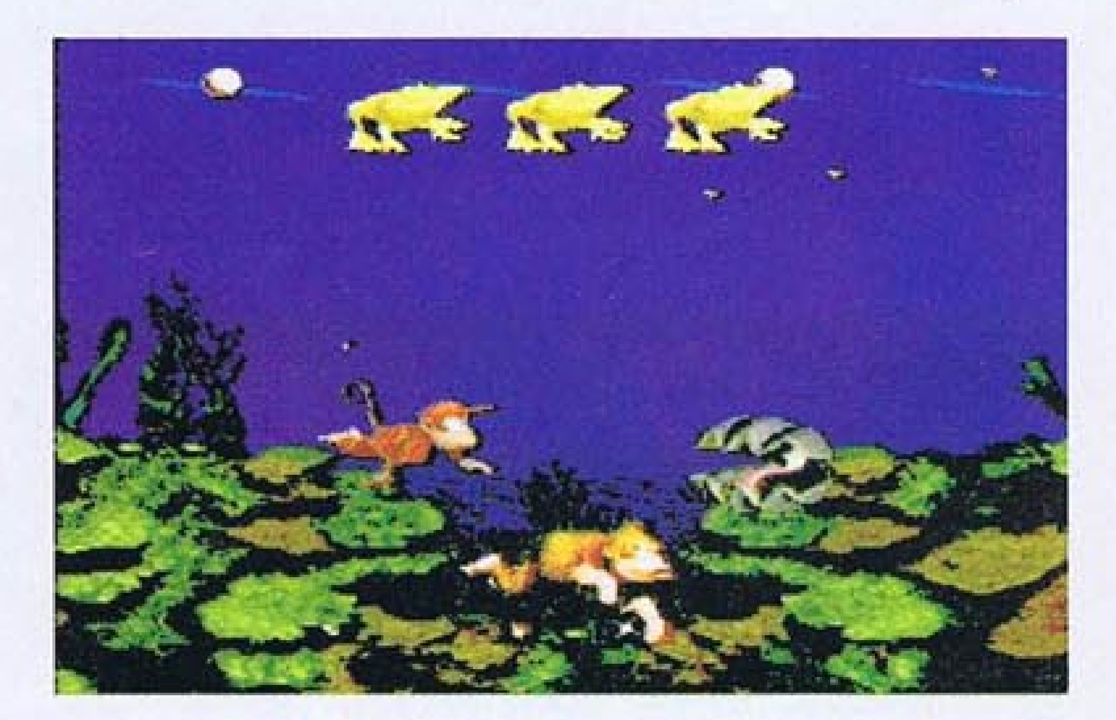
***Barriles a propulsión.** En varias ocasiones viajaréis por la fase a través de barriles que os dispararán a modo de balas.*



***Vida de pareja.** Nuestros primates tendrán tres modos de juego: One Player, Two Player Contest (una competición para ver quién avanza más en menos tiempo) y Two Player Team (cada jugador controlará a uno de los personajes).*





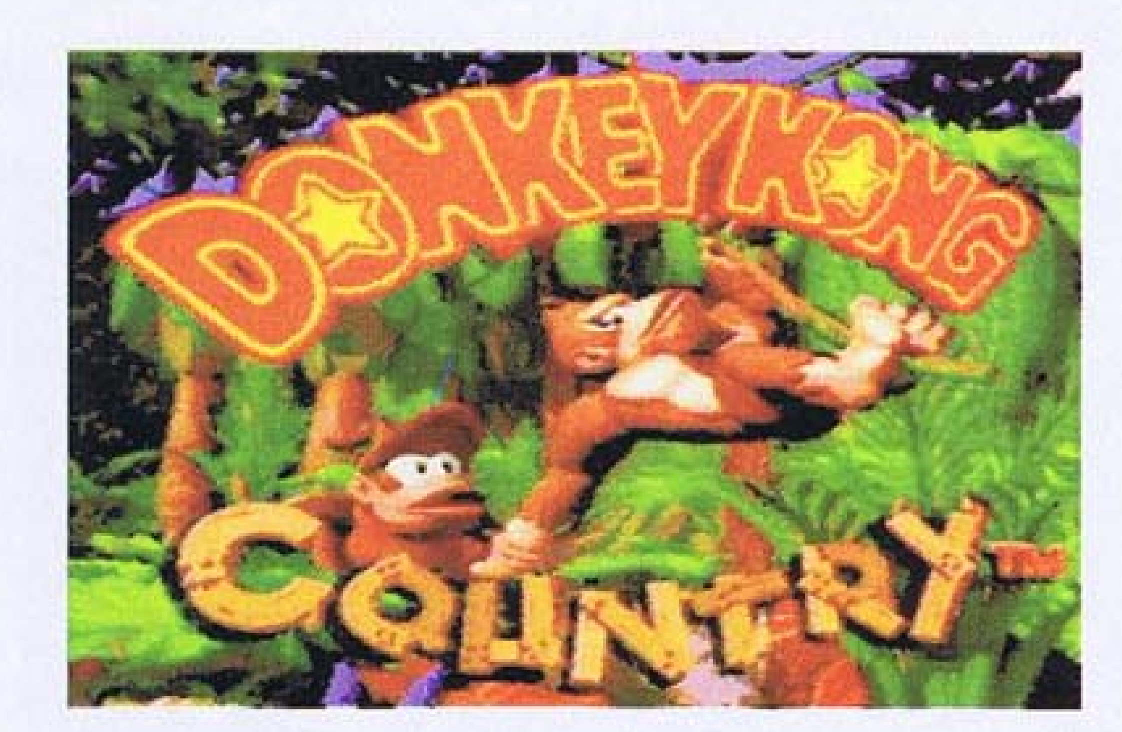


***La prueba de la rana.** Reunir tres ítems de un mismo animal permitirá que accedáis a una fase de bonus.*

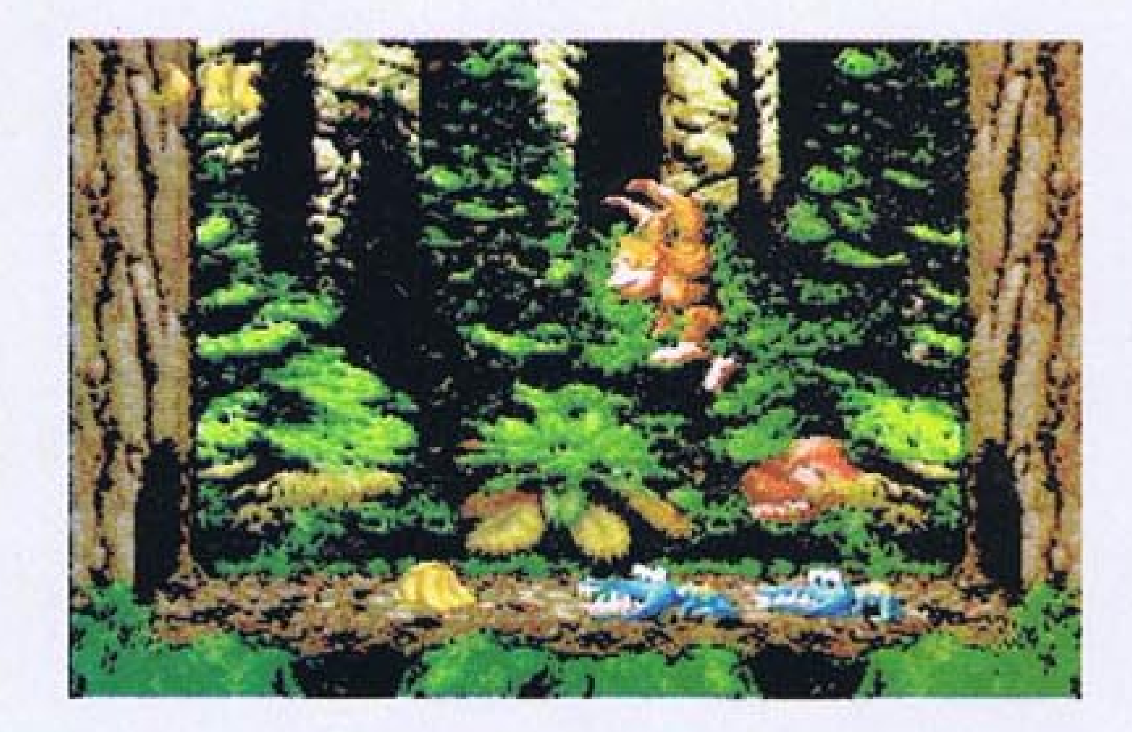
Donkey Kong Country abre las puertas a un futuro perfecto. Que se puedan hacer cosas así en una Super Nintendo no sólo es prometedor sino que además garantiza movilidad, competencia y ansias por innovar. Nintendo ha dado un golpe al pasado para recibir, entre técnica, al presente.



¡Salta Diddy! *La mayor parte de los enemigos, buitres incluidos, será historia si lográis saltar sobre ellos.*



¿¡32 bits?! *Corren rumores de que la placa de DKC emula 32 bits. ¿Será cierto? El próximo mes lo sabremos.*



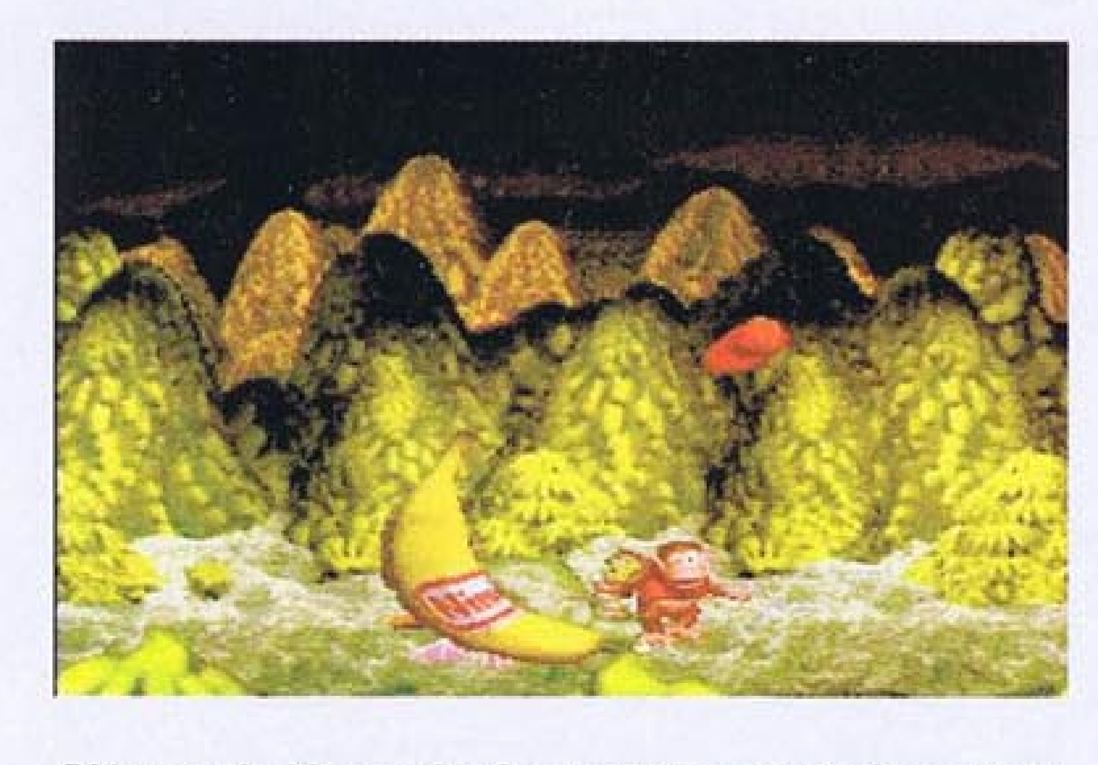
Habitaciones ocultas. *Son típicas de Nintendo, y en Donkey Kong Country las habrá en abundancia.*



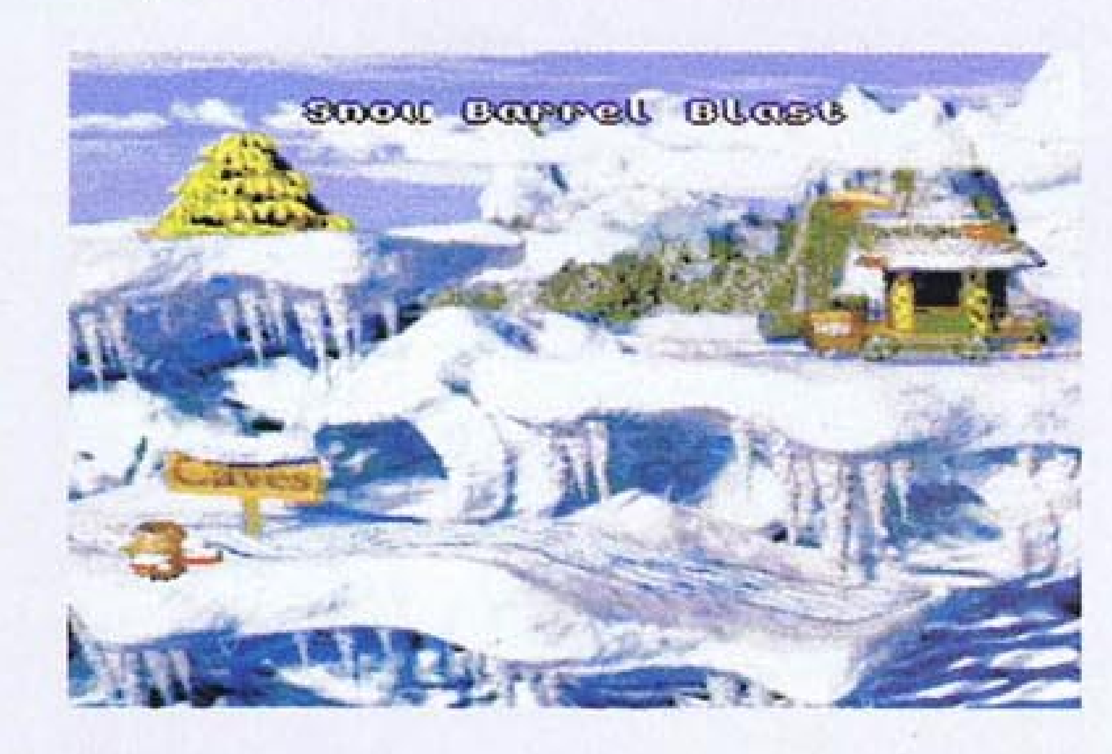
Enguarde, el pez espada. *Obviamente, sólo podréis montar sobre él en las fases submarinas del juego.*



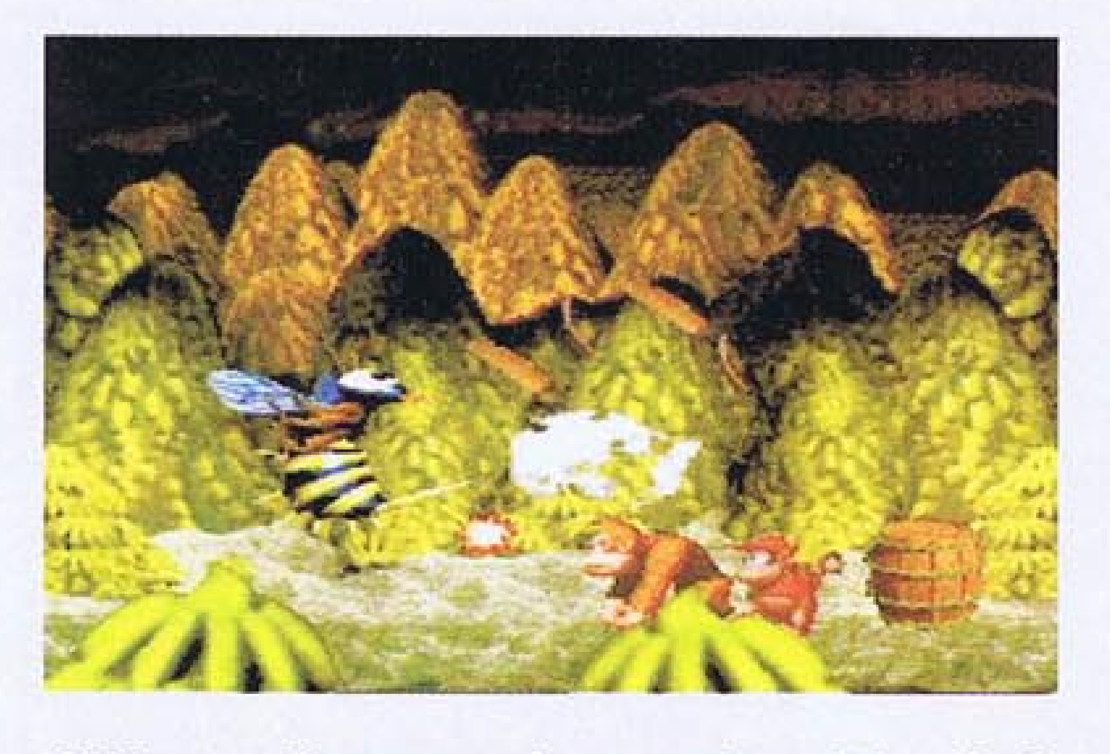
Verlo para creerlo. *Juegos de luces tan contundentes sólo son posibles con la ayuda de Alias PowerAnimator.*



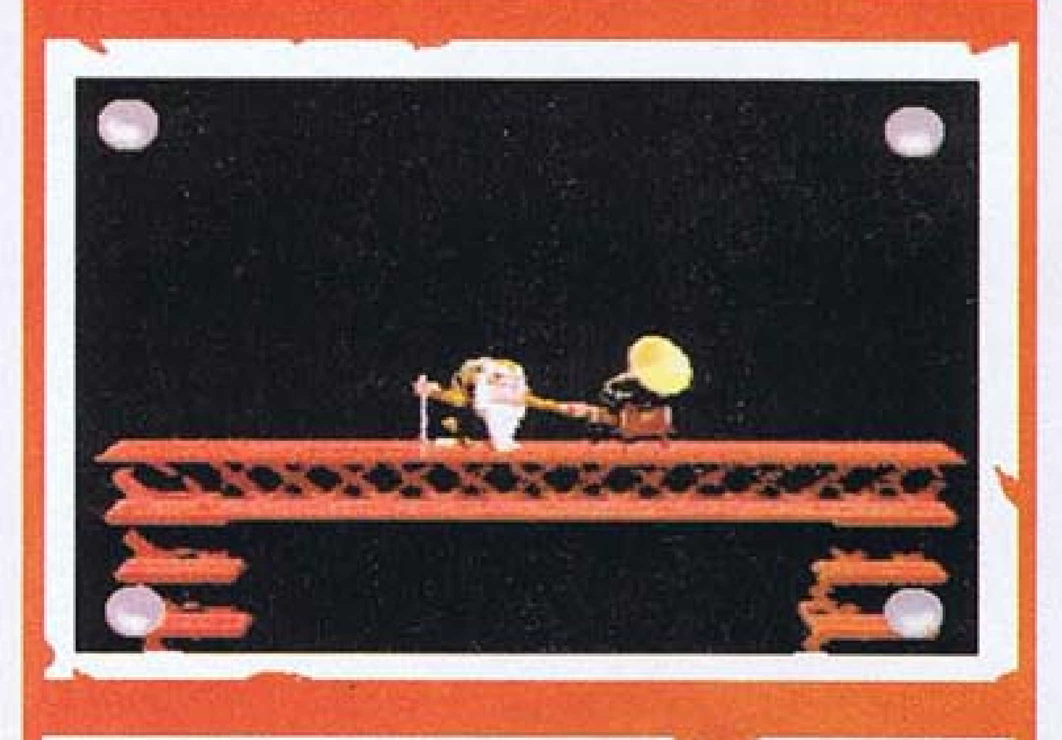
Plátano de Nintendo. *Su aparición será señal inequívoca de que habéis acabado con uno de los guardianes de fase.*



Mapas de fase. *Antes de entrar en un nivel se os mostrará un mapa general de la fase en la que os encontréis.*

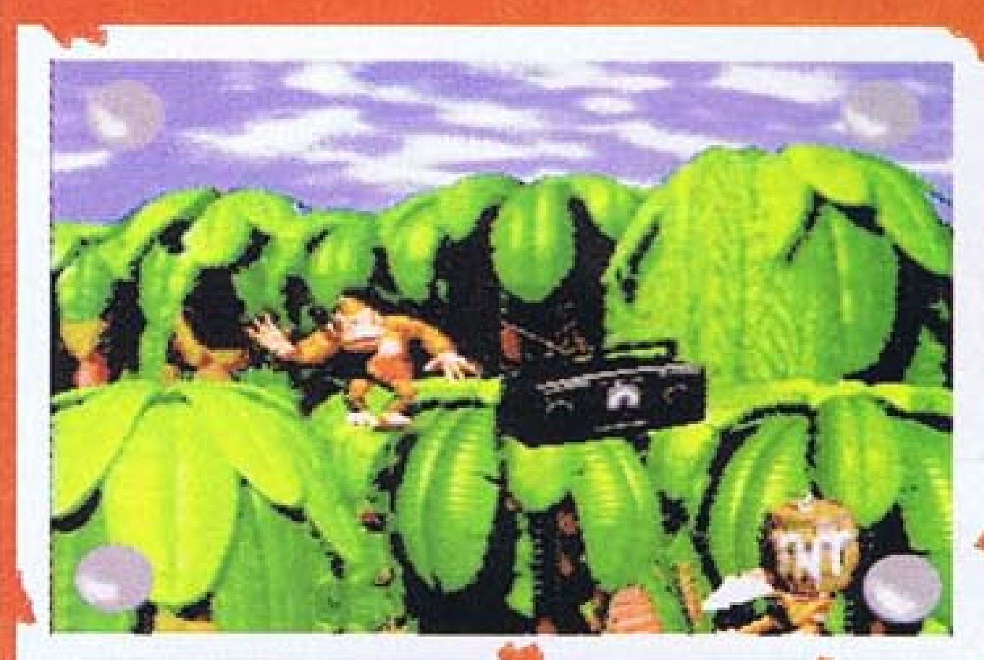


Ahí le pica. *Este enorme abejorro será uno de los jefes finales con los que Donkey y Diddy se vean las caras.*













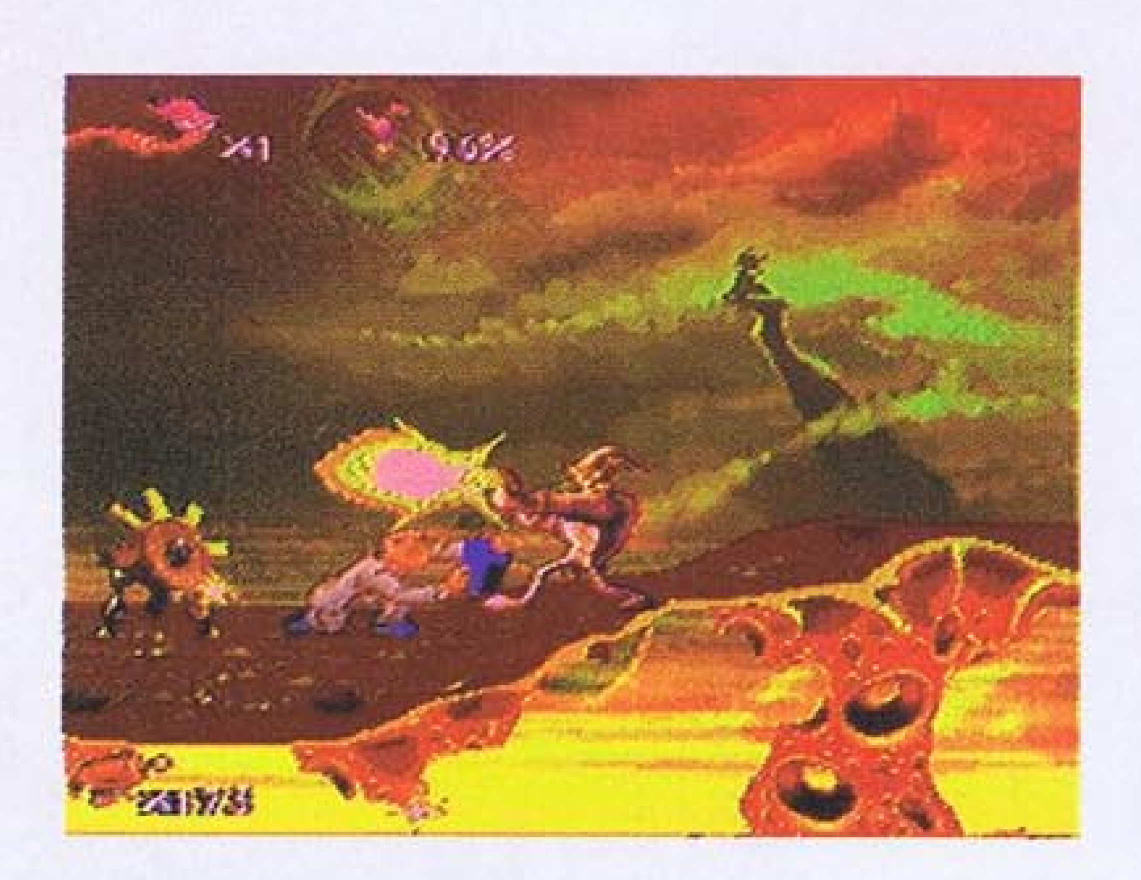


¿Necesitas Mas Pistas?
Si las pitufoquieres, te las damos.
Pero con echar un pitufovistazo alrededor,
tendrás muy claro quiénes son los protagonistas
de los próximos juegos que ha lanzado Nintendo
España para Gameboy y Super Nintendo.
Si te gustan los famosos pitufoanimados de la
tele, aquí tienes la versión pitufoconsolera.
Para que vivas las más divertidas
pitufoaventuras, con el malvado Gárgamel,
su siniestro gato Azrael y todo los simpáticos
pitufoamigos.
Verás las cosas de un solo color: azul pitufo.
¿Te has pitufoenterado o te lo pitoforrepito?
LOS PITUFOS
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
GAME BOY
LOS PITUFOS
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información
que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

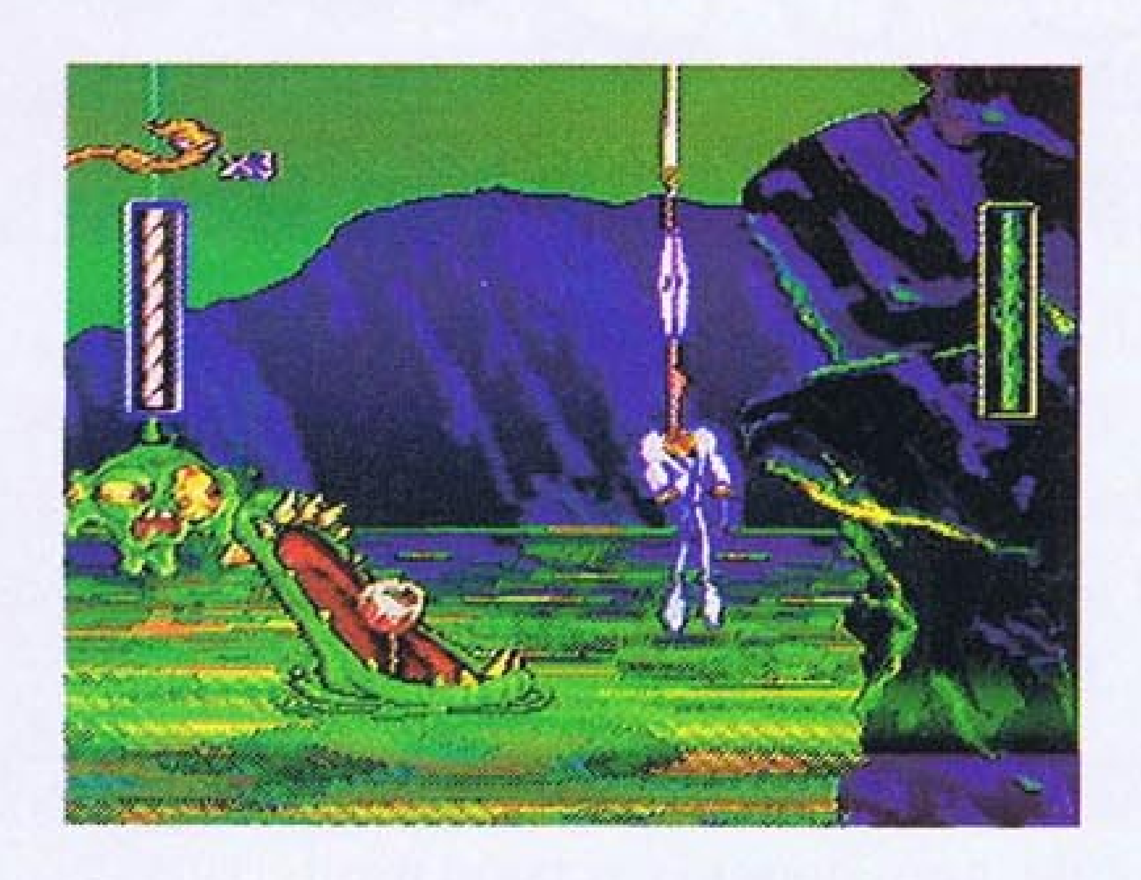


EARTH W

• Shiny/Playmates • Super Nintendo •

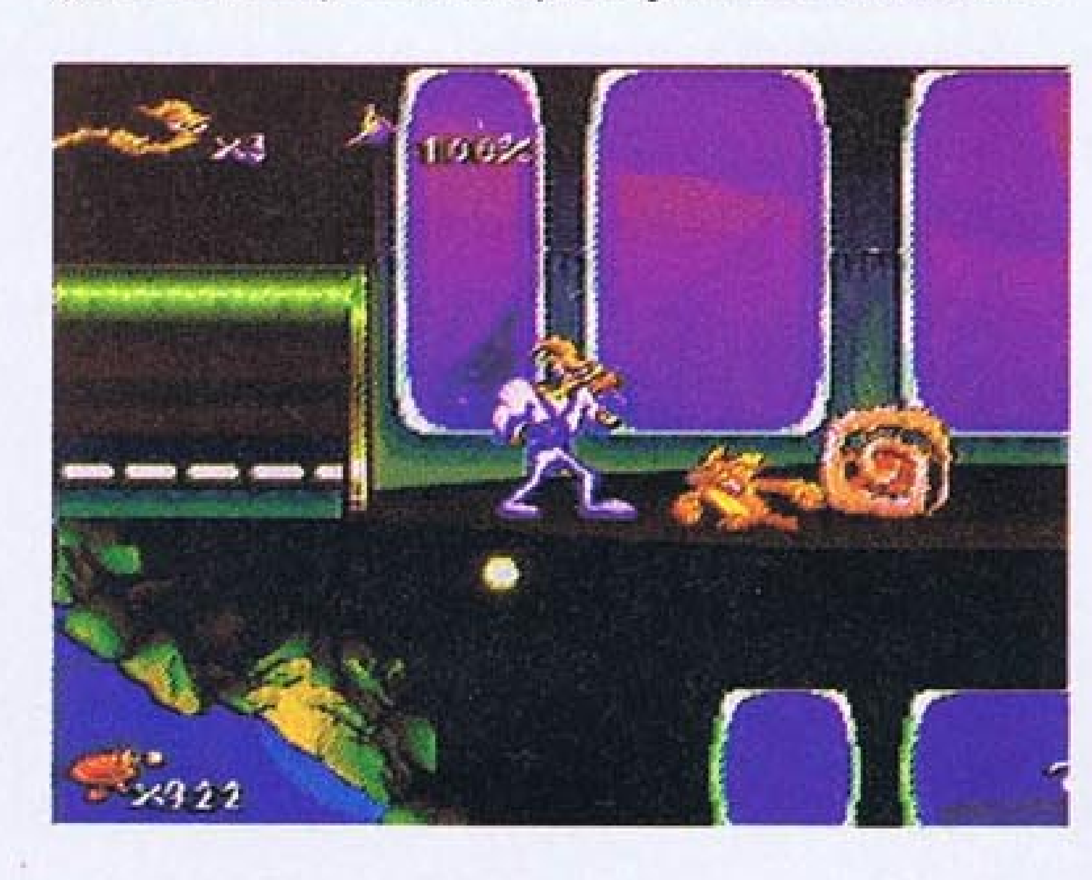


El jefe maletín. *Un trajeado ejecutivo hará las veces de prolífico fin de fase. Sorpresas como ésa, ¡cientos!*



¡Qué me cuelguen! *Tendremos que vérnoslas con enemigos así de feos, pero no siempre enganchados a una cuerda.*





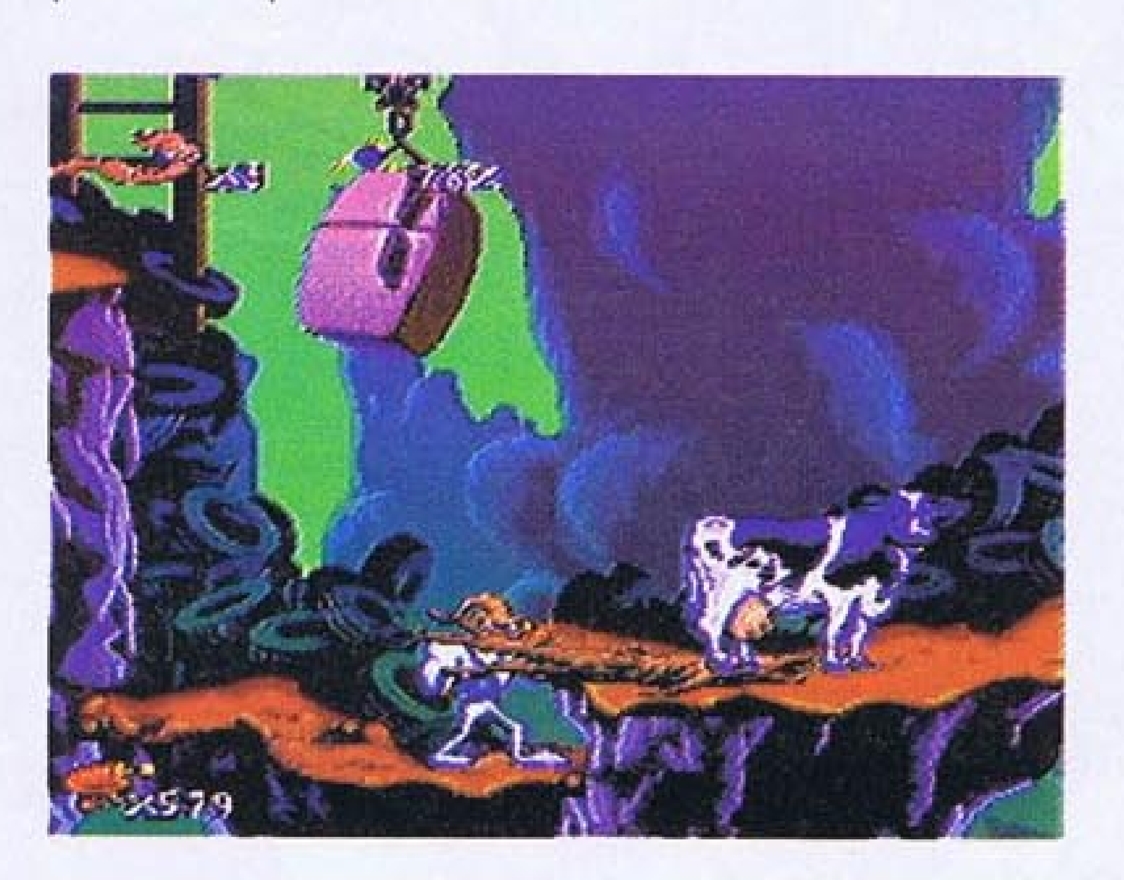


Earth Worm Jim (en paladino, **la lombriz Jim**) dará en breve el gran salto para redimir a cobardes y pecadores en esto de los videojuegos. Será a finales de noviembre cuando este "triple A" alardee de imaginación y babee **técnica, expresión propia** y hermosura. Muchos diréis que el nombre no acompaña, pero cuando se quiere buscar **"exclusividad"** hay que empezar por un título raro, ¿no creéis?

EAJ (vamos a llamarlo así) parece un juego de plataformas pero en realidad es una estudiada combinación de arcade, shoot´em-up, habilidad, inteligencia y otros cien estilos diferentes. El protagonista pasa por ser una **afortunada lombriz** cuyo frágil cuerpecillo recibe un buen día un inesperado regalo del cielo. Así es más o menos la historia: Un par de naves se estaban zurrando en el espacio exterior cuando de repente ¡zas!, algo se desprendió de la "batidora" del marciano bueno y fue a caer directamente en la cabezota de Jim. El regalo se llamaba **traje espacial** y no veais cómo le vino al gusano de marras: en ese momento estaba siendo perseguido por un asqueroso cuervo.



Energía nuclear. *El poderoso traje se autoalimentará de partículas energéticas. Así que cuida de que no explote.*



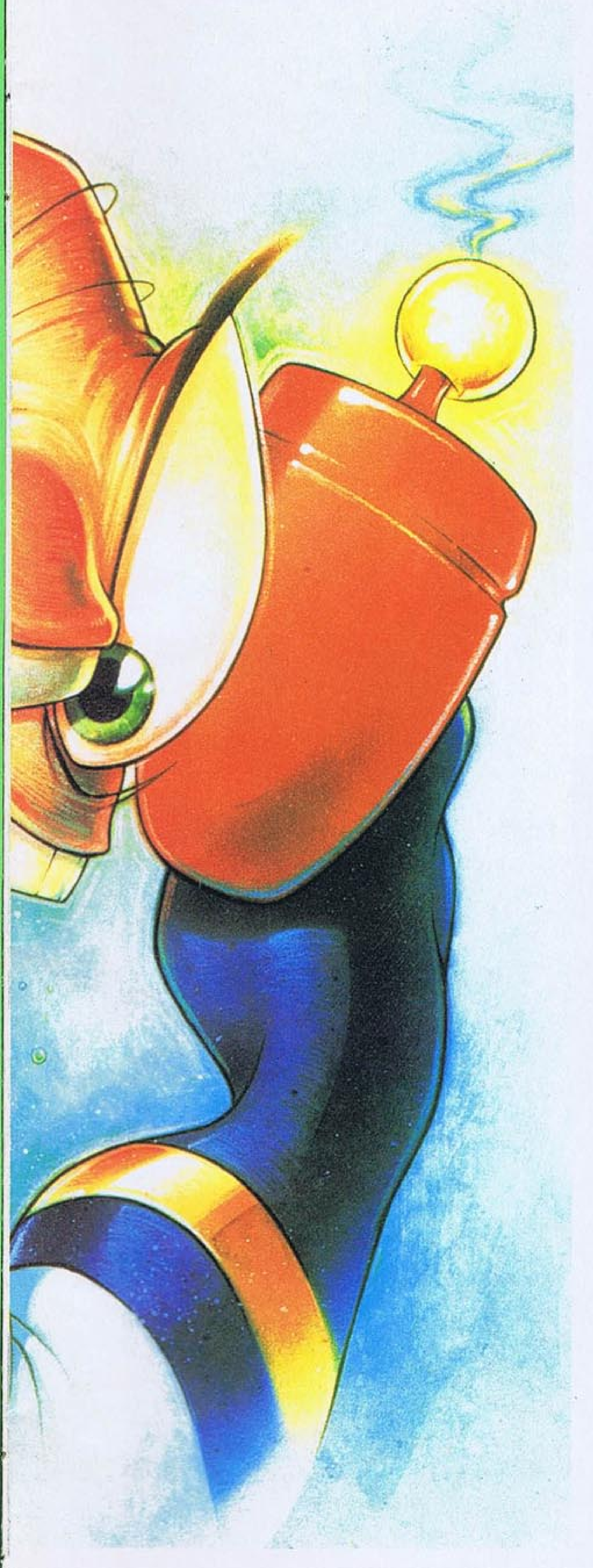
Humor yankee. *La vaca no es de pega, pero su única misión será saltar por los aires. ¿Ves esa caja fuerte?*

¿Qué hace una
tú en un siti



ORM JIM

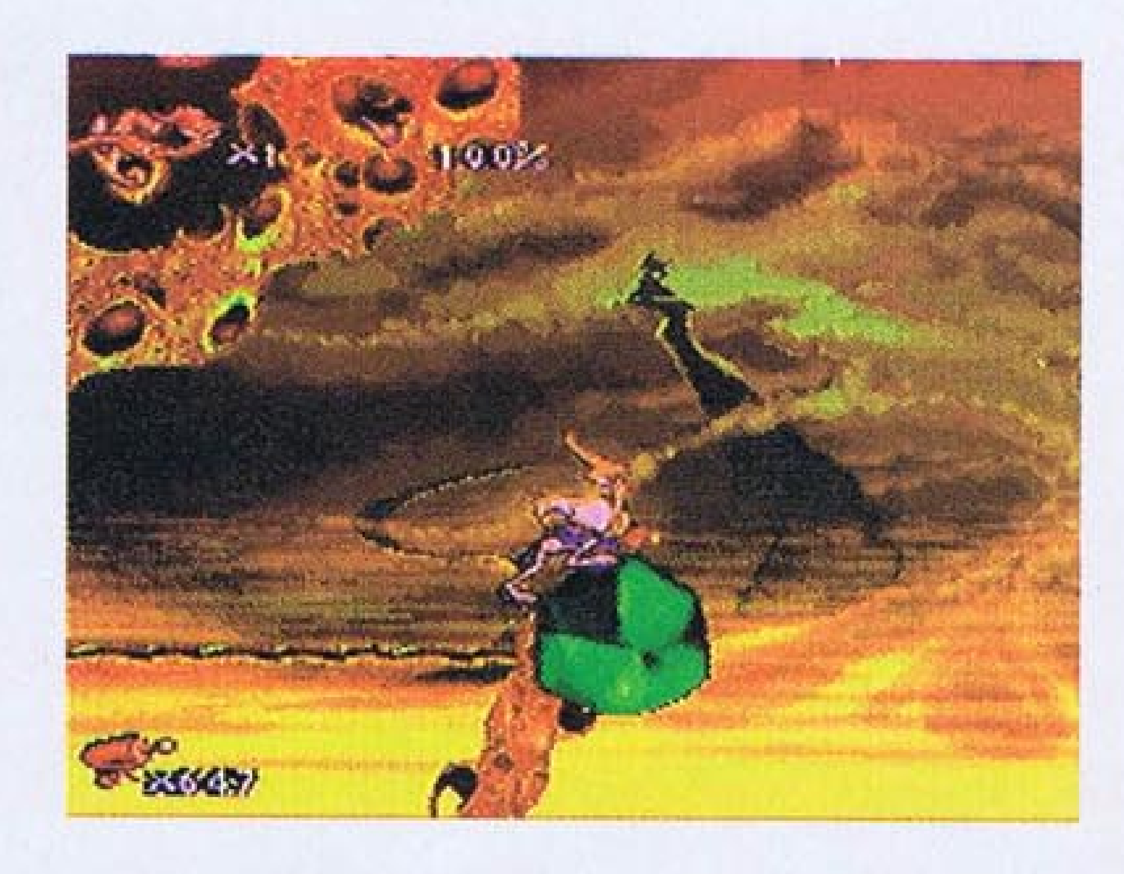
• Plataformas • 24 Megas • Diciembre •



¿Y tú, qué narices buscas en un cartucho de Super Nintendo? ¿Alegría, técnica, argumento, imaginación? ¿Y dices que nunca has encontrado todo eso al mismo tiempo? Bien, ha llegado la hora de la venganza. Ésa que se saborea lentamente y deja al vengador con la moral por las nubes.



Montátelo a lo EAJ! *No has visto nada igual. Ni en originalidad, ni en ejecución, ni en brillos, ni en volumen, ni en situaciones atípicas, ni en plataformas, ni en arcades... en nada.*

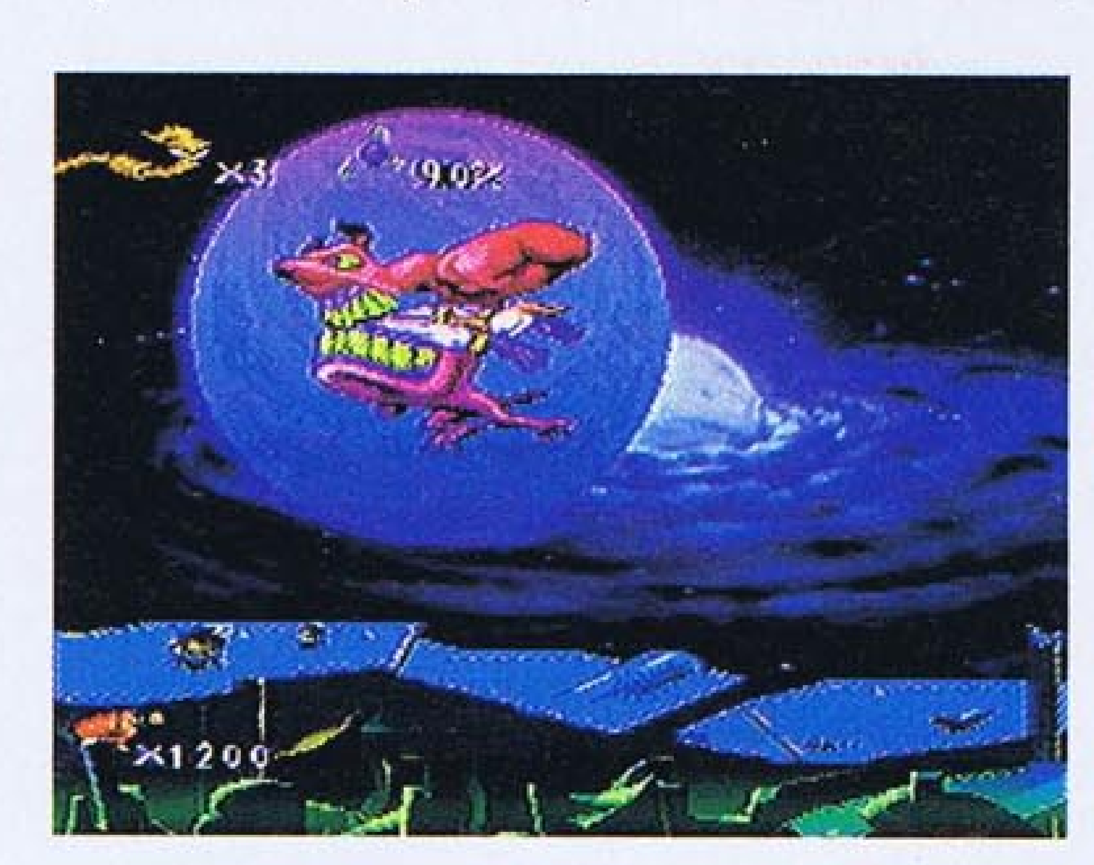


También vale para listos. *Ojo al dato, en este juego tendremos que darle al coco para salir de determinadas situaciones. ¿Veis esa bola? Adivinad cómo se pone en marcha!*

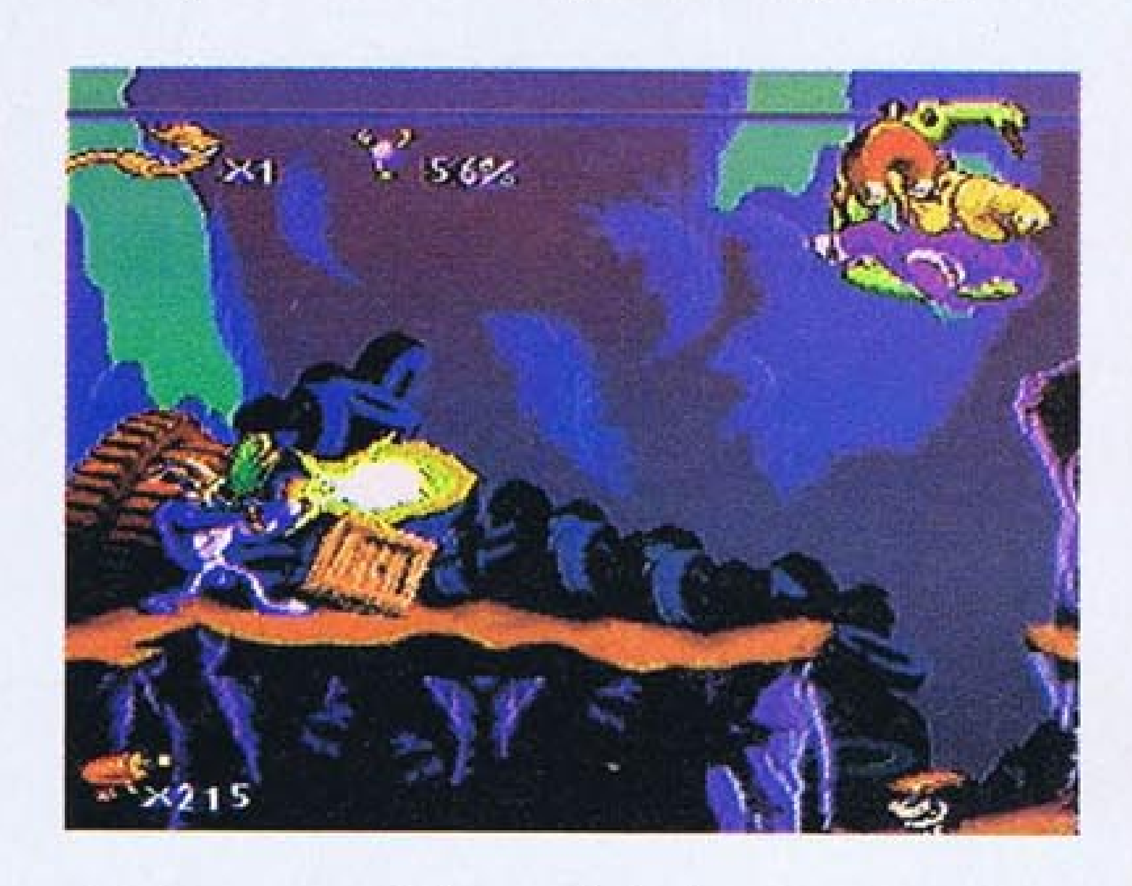
Así que el nuevo héroe descarado tomó cuerpo, y una compañía de genios recién creada empezó a despuntar en el mundillo. **Dave Perry** y su equipo habían dado rienda suelta al arcade de plataformas más inteligente y movido de la década. Sobre una placa de **24 megas** y sumando animaciones excelentes y mucho sentido del humor, **Shiny** había conseguido descongestionar los 16 bits, liquidar de un plumazo el aburrimiento y soltar, cual Ambi-pur inocente, **aire fresco** por todos los chips de la Super.

¿Y a vosotros qué os espera? Para ser sinceros, mucho más de lo que imagináis. EAJ no será precisamente un cartucho para "angelitos", con dulces músicas y saltitos. ¡Qué va! La **lombriz ametrallará a los cuervos**, acabará con los pulgosos pesados, se disparará a la cabezota y será amenazada por bestias inmundas y otros seres de gran bocaza. Las melodías se acercarán a lo "heavy" y el variadísimo estilo de juego no os dejará respirar ni un segundo. Duro, exigente y divertido. Lo que os espera, ya veis, es cambiar un poco el agua al canario, reírse de lo que había antes y disfrutar de una pasada inesperada.

lombriz como
como éste?



Con la luna al fondo. *Nada de romanticismo, mejor crueldad y unos artistas gráficos inconmensurables.*



Efectista a tope. *En la oscuridad, sólo oiréis el sonido de las balas y veréis el rostro ensombrecido de un EAJ violento.*



Mis curiosidades favoritas sobre la lombriz Jim y su "equipo"

• *El grupo de programación EAJ responde al nombre de* **Shiny Entertainment**. *Y algunos de sus componentes se llaman* **Dave Perry, Nick Jones, Nick Bruty, Mike Dietz**...

• *Para reunir a un grupo tan exigente, Dave dió órdenes estrictas a sus* **cazatalentos** *de buscar por todo el mundo a los* **mejores en cada campo** *(diseñadores, programadores, grafistas...). Dicen que ahora van a por* **Mr. Katzenberg**, *responsable de Disney.*

• **Dave Perry** *es uno de los nombres que más está sonando últimamente en el ambientillo. Pues bien, que sepáis que este señor comenzó su carrera en* **PROBE** *(con la serie* **Dan Dare**), *programó* **Cool Spot en Virgin** *y luego se marchó a hacer las Américas... dicen que por* **asuntos monetarios**. *Lo gracioso es que el cartucho lo* **distribuirá Virgin**, *"again".*

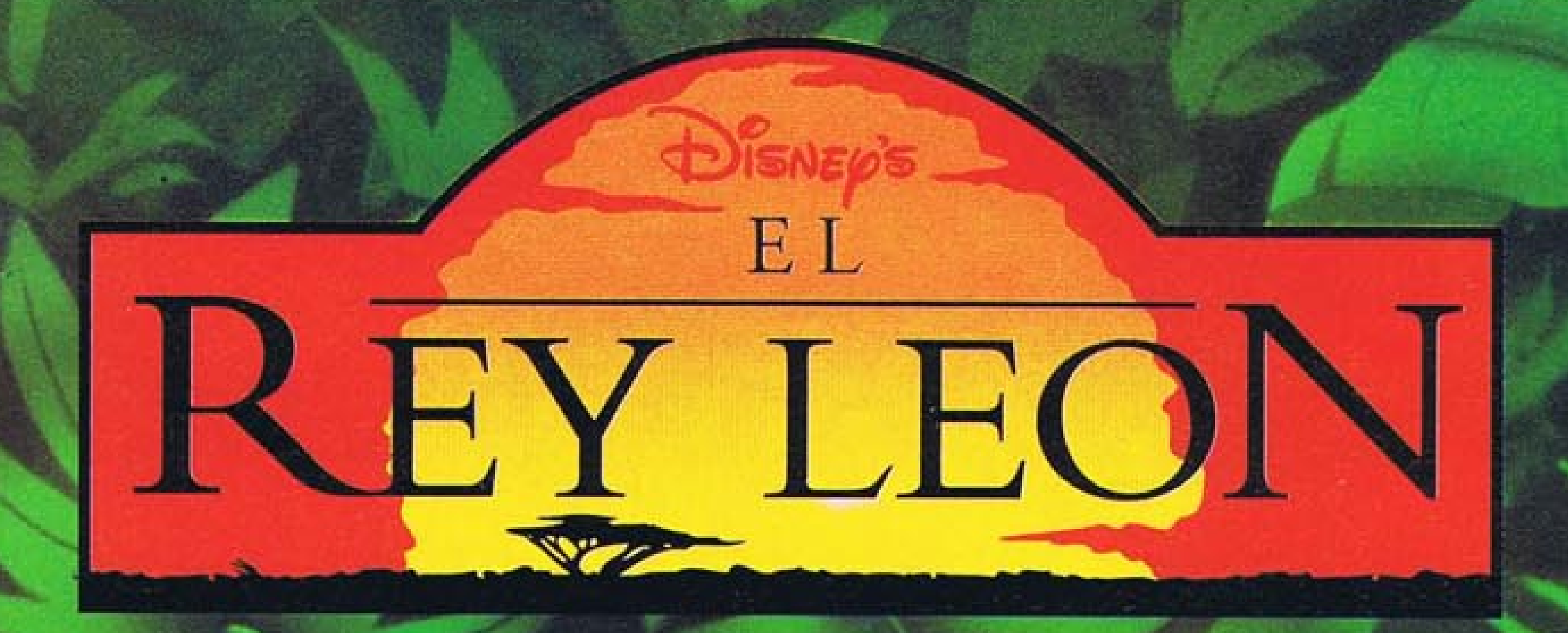
• *Ahora vive en* **Laguna Beach**, *California, y conduce un* **Mitsubishi**. *Las malas lenguas afirman que* **se lleva 7$ por cada cartucho** *que se distribuye en el mundo de Earth Worm Jim.*

• *El* **programador** *de la versión* **SN** *es* **Nick Jones**. *Y el director de arte se llama* **Nick Bruty**.

• *La técnica que da vida a EAJ se llama* **Animotion** *y, según palabras de Perry, es el proceso que convierte a pantalla lo que se hace en papel.*

• *Animotion es una* **técnica polivalente** *que permitiría a Shiny introducir sus* **esquemas en Ultra**, *Saturn o Playstation sin apenas modificación. Ahora mismo reposa en una gigantesca caja fuerte.*

• *Earth Worm Jim estará pronto en la* **televisión americana** *como protagonista de una súper serie animada. Y los* **juguetes de la lombriz** *pronto empezarán a venderse en los grandes almacenes.*



El rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Forzado por su tío Skar, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.

Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en estampida, y ábrete camino a través de los 10 niveles para asegurarte de que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.







Arcadia Software S.A. P° Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.









GAME BOY

Virgin

PAGE MASTER: EL GUAR

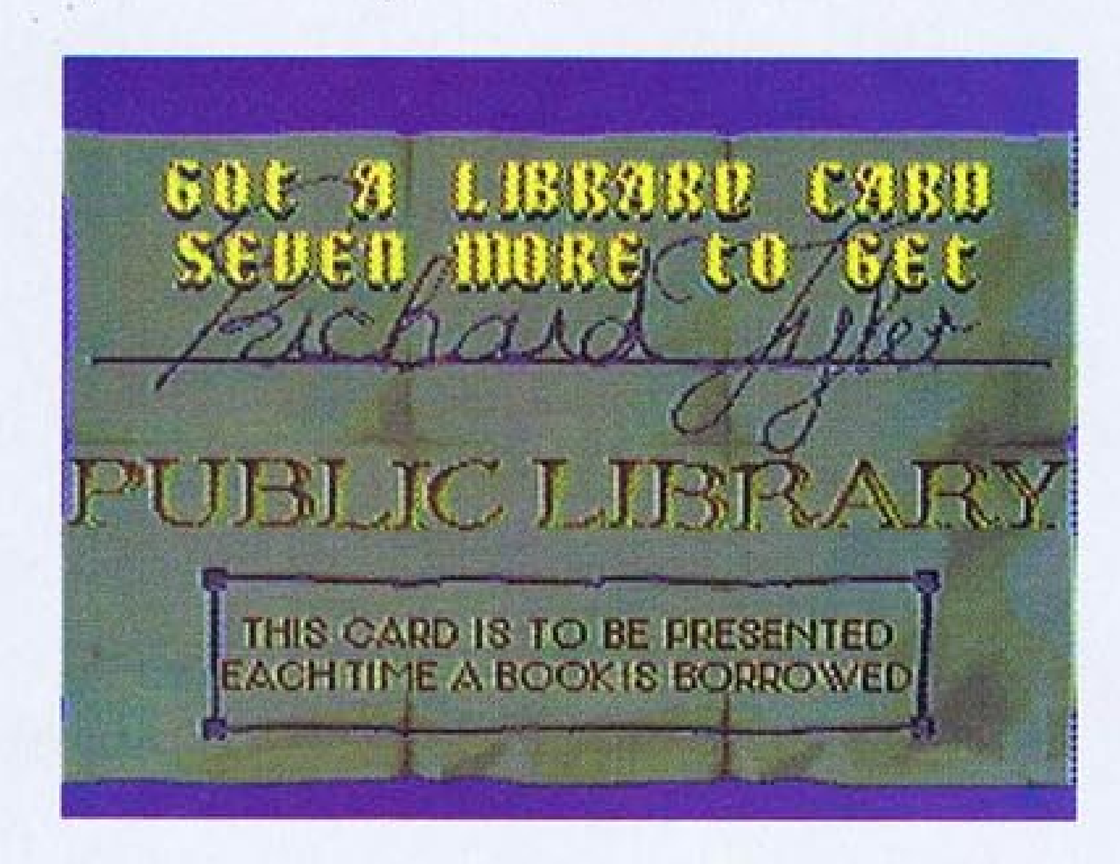
• Virgin • Super Nintendo •



¡Vaya cuelgue! Una especie de duende ayudará a Richard Tyler a alcanzar lugares en apariencia inaccesibles.



Mejor con un ítem. A menos que tenga un ítem en su poder, nuestro amigo perderá una vida con un sólo toque.



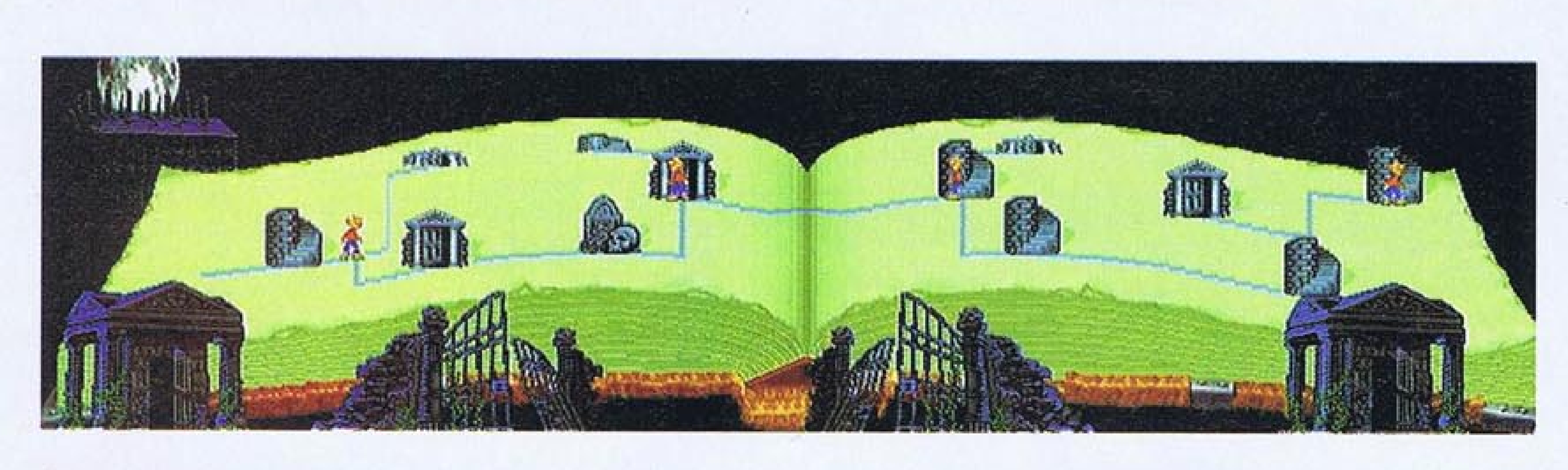
¿Tienes carné? Fijáos bien en él, porque en The Pagemaster tendréis que encontrar hasta ocho carnés como éste.



Una de sablazos. En el Mundo de la Aventura, Richard Tyler se ayudará de un sable para acabar con los piratas.

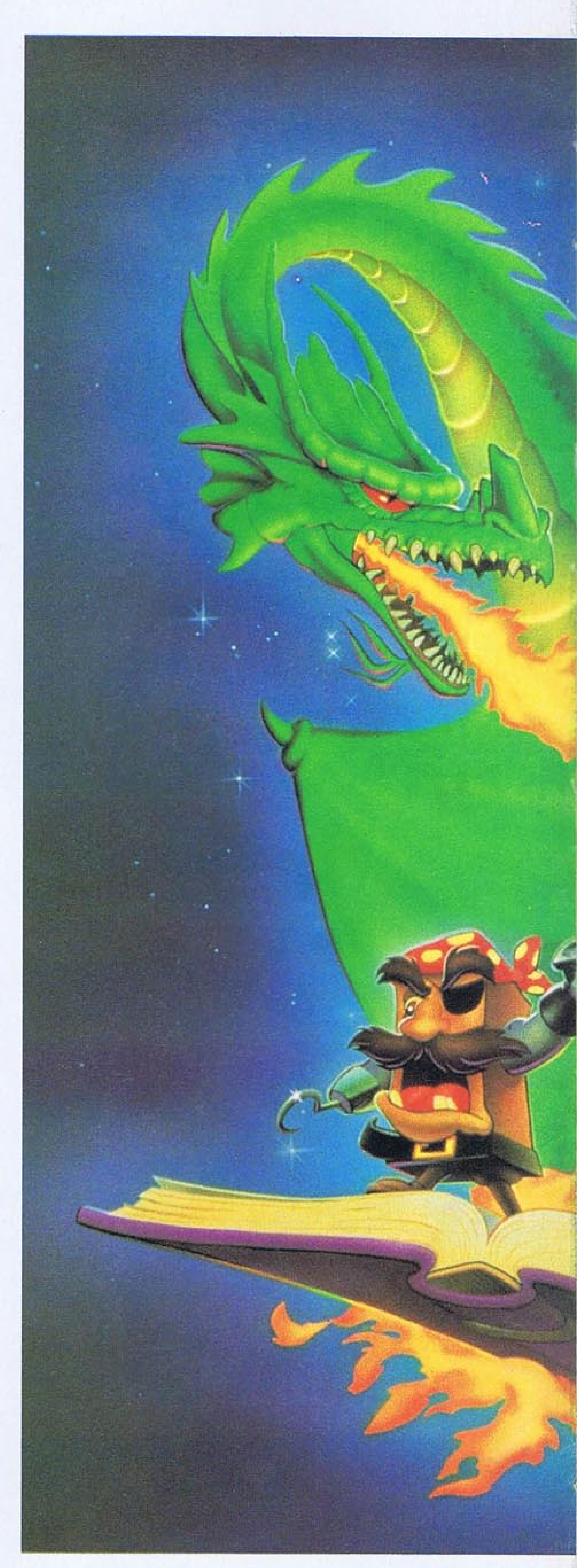
Como fundadores del Club de Enemigos de **MacCaulay Caulkin** nos resulta bastante difícil comenzar a escribir estas líneas, pero la profesionalidad debe estar por encima de fobias personales. O sea, que vamos a hacer de tripas corazón y tirar "p'alante", porque lo que nos importa es el lanzamiento de **The Pagemaster para Super Nintendo**, un cartucho con sello **Virgin** y programado por **Probe** que aspira al título de estrella en las próximas Navidades.

¿Y qué tiene que ver el adorable MacCaulay en todo esto? Pues es que resulta que The Pagemaster no será una idea original para un videojuego, sino que estará basado en la que será **próxima película** del repelente niño Vicente metido a actor prodigio. En el papel de **Richard Tyler**, un miedoso chavalín, nuestro protagonista se verá envuelto en una alucinante aventura plataformera con tintes bibliotecarios que le obligará a travesar **tres mundos diferentes**: Horror World, Adventure World y Fantasy World. En principio parecen pocas fases, ¿verdad? ¡Pues de eso nada! Lo que ocurre es que estos tres mundos estarán divididos en decenas



La aventura está en los libros. Antes ustedes, el Mundo del Horror, el primer gran nivel de los tres que promete Pagemaster.

Ya lo veis, como el resto, estará dividido en varios subniveles. Elegir el camino adecuado y resolver cada fase será cosa vuestra.

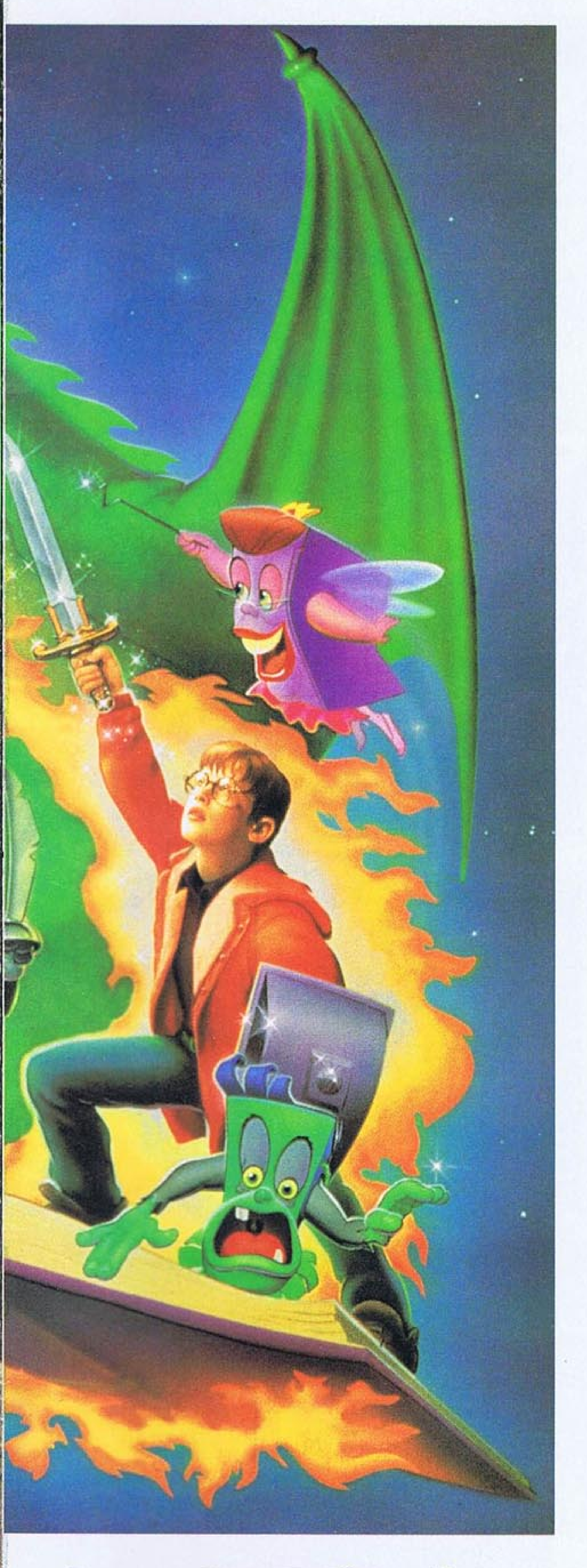


Así sera la bo
para las próxi



DIAN DE LAS PALABRAS

• Plataformas • 16 Megas • Diciembre •





Las llaves de la vida. *En cada Mundo habrá un ítem que proporcionará vidas. En el del Terror tendrá forma de llave.*



Bonito, ¿verdad? *Fondos tan aparentes como el de la imagen abundarán en el juego para regocijo de los jugones.*

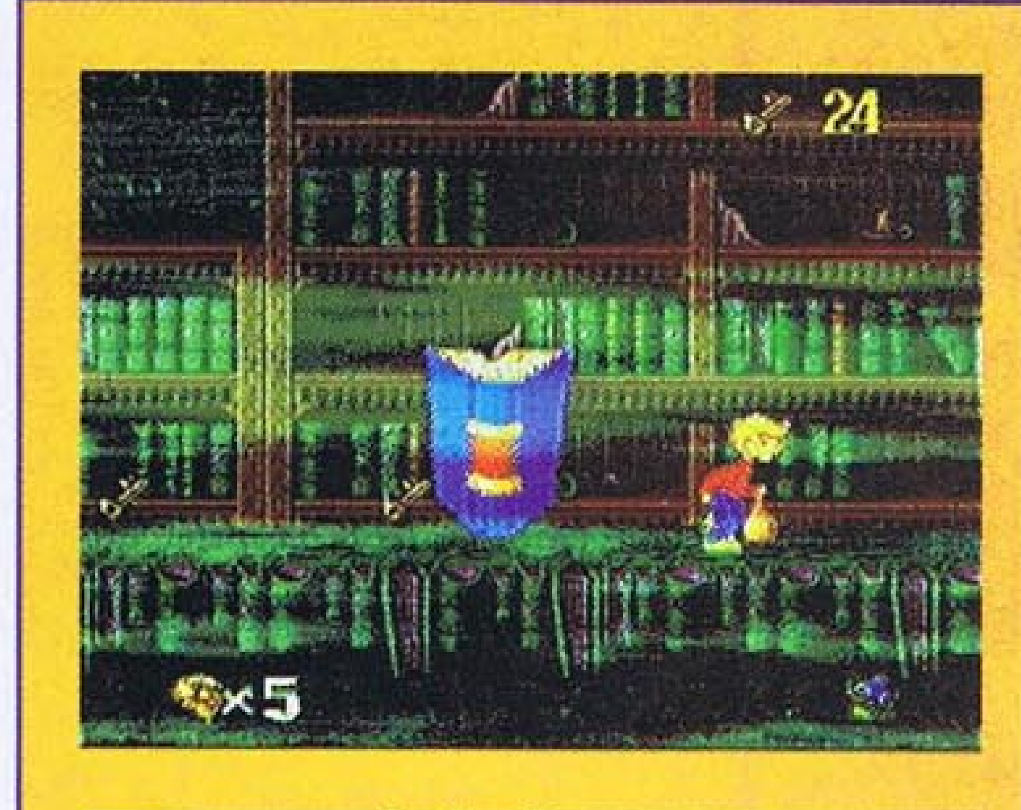
de niveles que tendréis que explorar en busca de unos **carnés de biblioteca** -siete en total- que deberéis reunir para que el personaje pueda regresar al mundo real.

De intentar aguaros la fiesta se encargarán el mismísimo monstruo de Frankenstein, el Doctor Jekyll o John Silver el Largo. Dada la talla de los enemigos y el escaso poderío inicial del chaval, os podéis ir haciendo una idea de lo que os espera: **dificultad y cine de lujo**.



Sin descanso. *El más pequeño error os costará muy caro. Una plataforma, un enemigo que no veáis y adiós a una vida.*

mba de Virgin
mas navidades





Un cartucho con mucha clase

Escenas de vuelo en **Modo 7**, *libros que salen disparados en espectaculares* **zooms**, *escenarios digitalizados a partir de las* **animaciones de la peli**, *y una* **banda sonora sampleada** *del original serán algunas excelencias técnicas que en breve ofrecerá nuestro guardián de las palabras.*





En España se llamará El Guardián de las Palabras y se espera que esté en pantalla durante estas navidades. Se trata de una producción de la 20TH Century Fox que combinará imagen real y animada, y que contará en su papel protagonista con el chaval de Sólo en Casa. Para morirse de miedo.



***Una buena mezcla**. The Pagemaster combinará escenas protagonizadas por actores reales con otras de animación.*







Ya están aquí las primeras imágenes de la película de las navidades

The **Pagemaster, la película**, será uno de los lanzamientos más fuertes para las próximas navidades. De **tono familiar** y puntazo fin de año, el film contará con suculentas personalidades en sus papeles estelares. **MacCaulay** hará de protagonista (tanto en la parte real como en la animada), mientras que **Christopher LLoyd** (Regreso al Futuro) se encargará del papel de gran Maestro y gente como **Whoopie Goldberg** pondrá la voz a la parte animada.

El argumento girará en torno a Richard Tyler, un chaval no muy valiente que llega a una biblioteca en una noche de tormenta y entra en contacto con el **Pagemaster**. A partir de entonces iniciará un fantástico viaje a través de tres mundos literarios hasta dar con el carné de biblioteca que le permita regresar a la realidad.

Las imágenes que ofrecemos pertenecen a un **trailer en vídeo** que Virgin se ha encargado de promocionar. En ellas podréis observar la combinación entre realidad y animación que presidirá el film, e incluso algunos bocetos originales que se emplearon para dar vida a lo que se espera sean juego y película de estas navidades.





***Luces, camaras... ¡acción!** MacCaulay Caulkin será el protagonista principal de El Guardián de las Palabras*









No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas,

Tetris 2. La búsqueda ha terminado.

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



PITFALL HARRY: THE

• Activision • Super Nintendo •

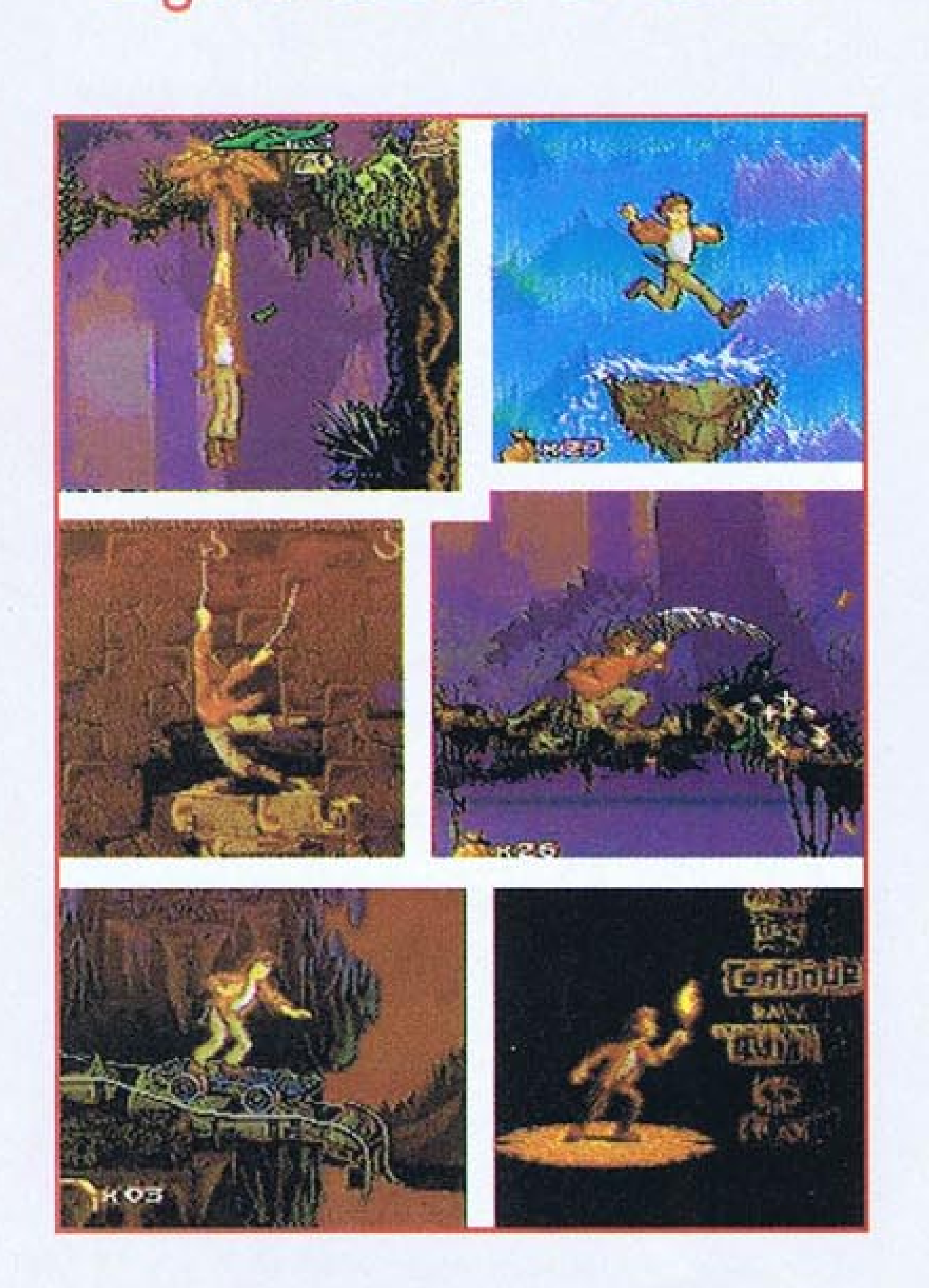




Pitfall yace secuestrado en algún lugar de la Jungla Maya. Así que, como en el mejor de los Indianas, su hijo ya se ha puesto en marcha para dar con los huesos del explorador. A continuación, la vida y milagros del juego que lleva 2 generaciones en danza.



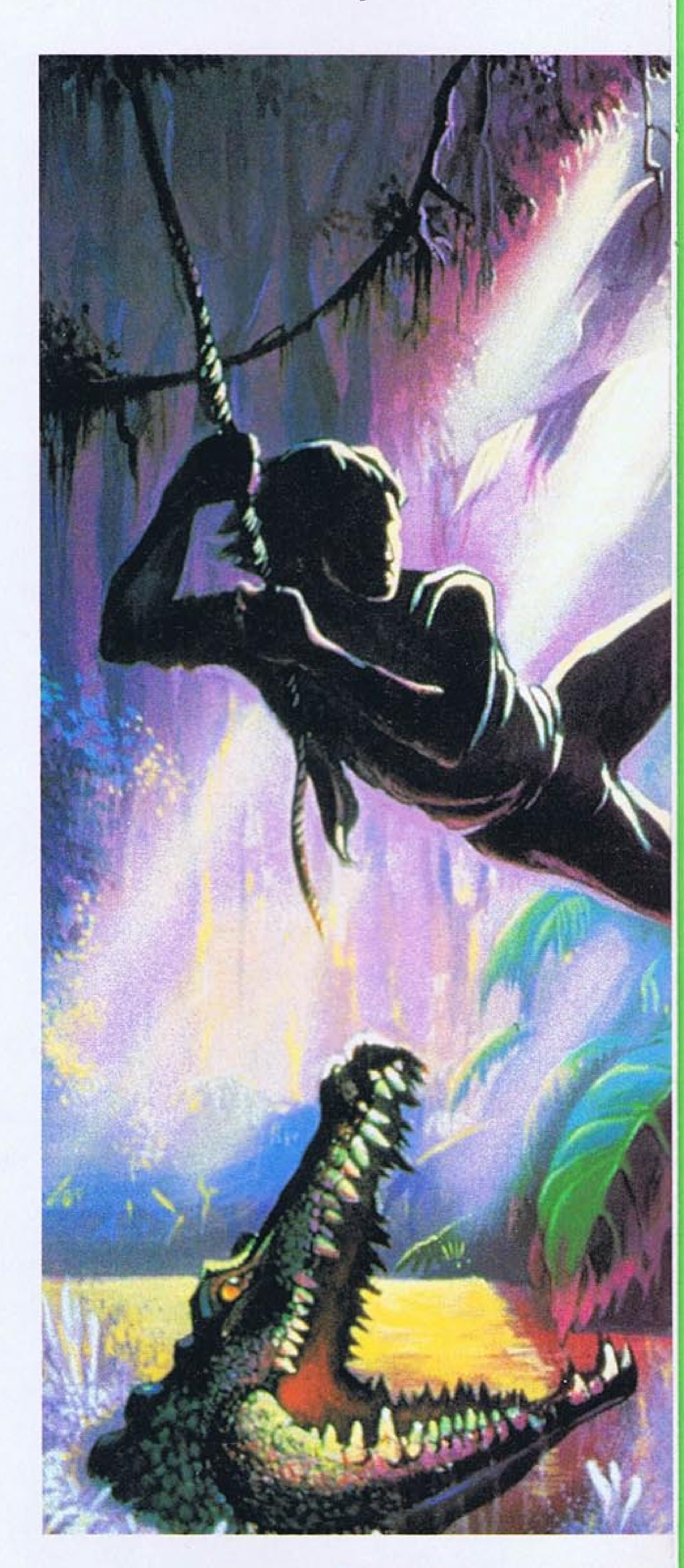
Los peligros de la jungla. *Duro de pelar pero lucha de frente. No todos los enemigos serán como el leopardo...*



Hago de todo. *Exprimir las habilidades de Pitfall Jr. os costará un buen día de alucine frente a la pantalla.*



¿Una película? *Perfecta fotografía, increíbles movimientos, el sonido de la jungla, no hay nada así hasta el momento.*



La avent milagrosa ja

12 años despúes de que el primer Pitfall demostara sus habilidades, la jungla sigue tranquila. Con los mismos tesoros por descubrir y un ronroneo contínuo que denota peligro. La jungla de las consolas, sin embargo, ha pegado un vuelco tremendo. El sistema **Atari 2600** (el original de Harry) ha caído en el olvido y la NES pasa sus peores momentos. En 16 bits se exige mayor calidad, mucha técnica y el entorno es de feroz competencia. Pitfall necesitaba pues extremo mimo para volver a la vida. Así lo ha entendido Activision y por eso ha contado con **Kro-**

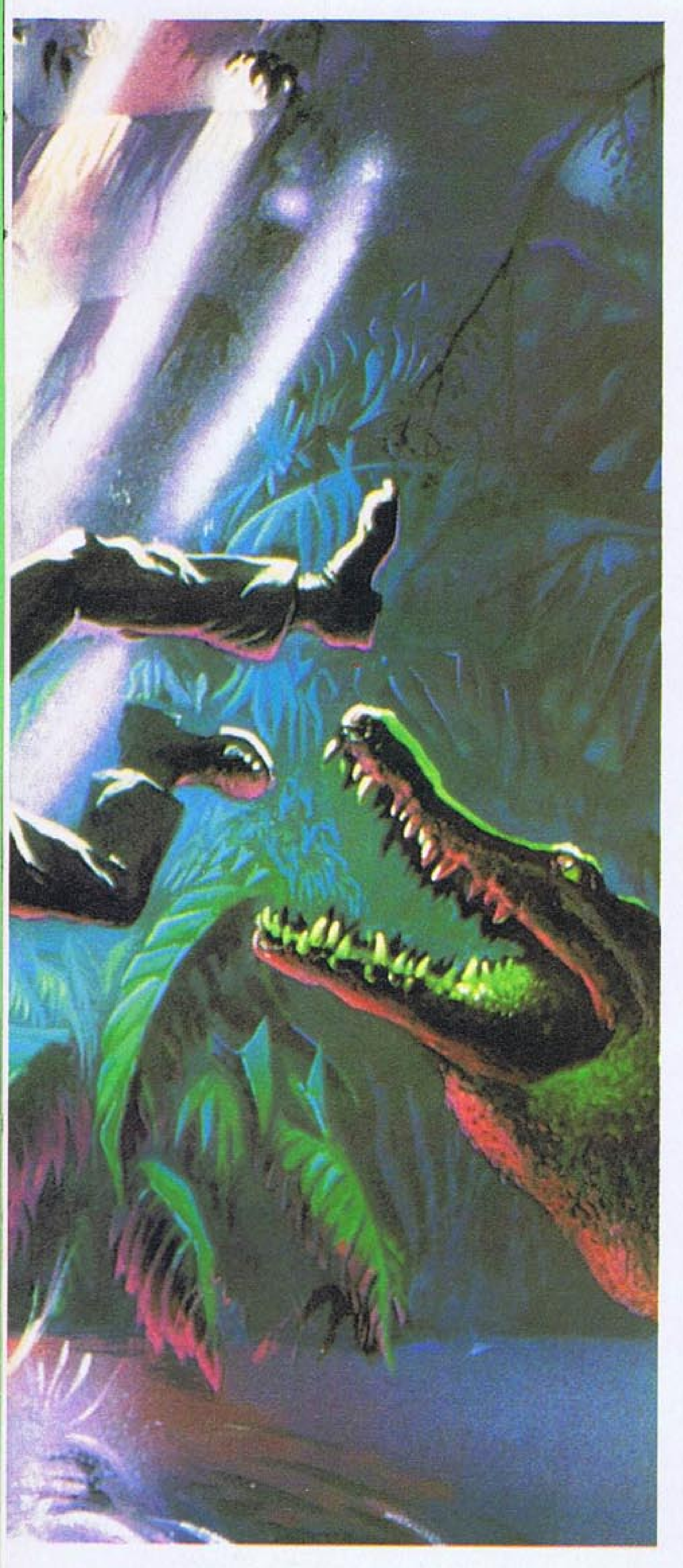
yer Films y Sondelux Media Labs para programar el cartucho. Los unos dominan la animación y los otros garantizan un sonido de lujo

La pieza les ha quedado bordada. Harry, que a la postre es un **Indy enorme**, os parecerá tan



MAYAN ADVENTURE

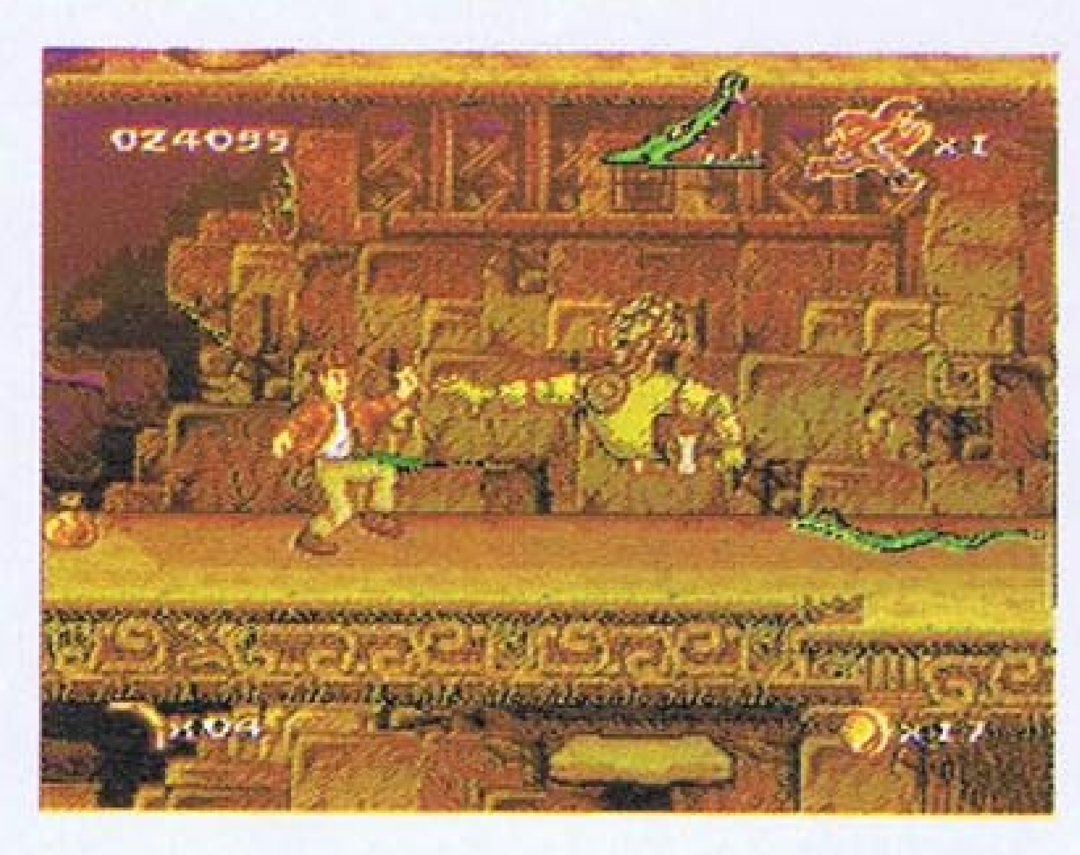
• Aventura • 16 Megas • Diciembre •





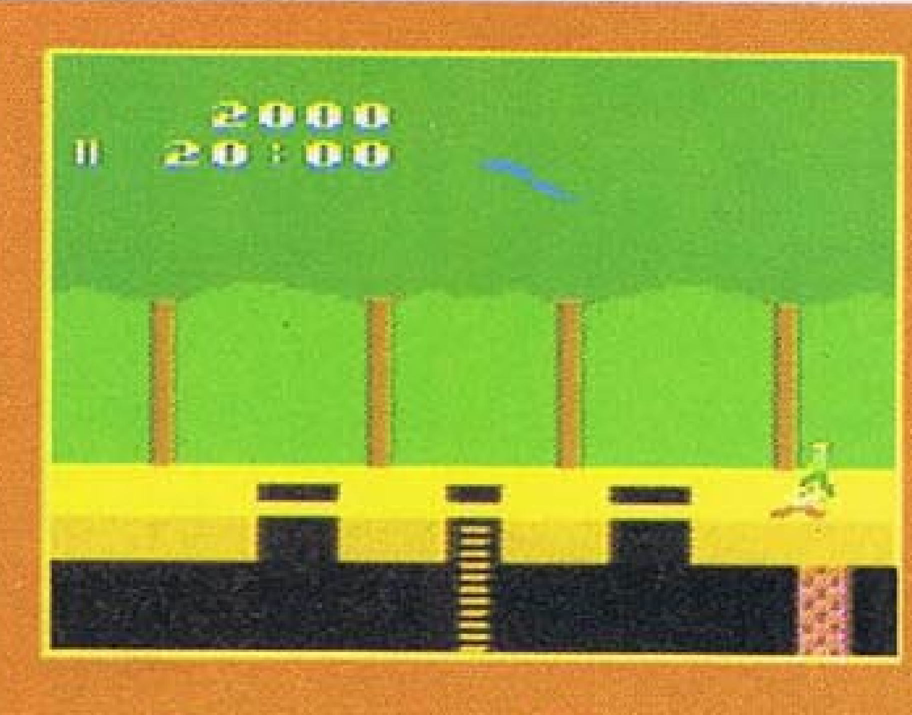
El fin justifica los medios. *Para rescatar a tu padre deberás utilizar todas las armas que pone a disposición la jungla.*





...tura más ...más contada

real que a veces creeréis que se va a salir de la pantalla. El explorador no sólo podrá hacer de todo, sino que todo lo hará bien, suave, como en una película de dibujos animados. Y luego os sorprenderá la jungla. Porque si pensabais que Virgin había descubierto el sonido de la Selva en Jungle Book, esperad a oir estos **estereofónicos fx**. Sonidos de todo tipo, efectos para el mínimo esfuerzo asaltarán vuestro televisor en cuanto empecéis a "Pitfallear". Entonces y sólo entonces os meteréis en un papel aventurero que englobará **14 fases de laberintos**, puzzles y millones de cosas por descubrir. Veréis una **selva perfecta** que se desenvolverá entre árboles, minas abandonas, cataratas y templos perdidos. El logradísimo ambiente os invitará a investigar más de la cuenta, a arriesgar el pellejo. Y ver **moverse a Harry os dejará tan estupefactos** que no podréis dejar de jugar con él.



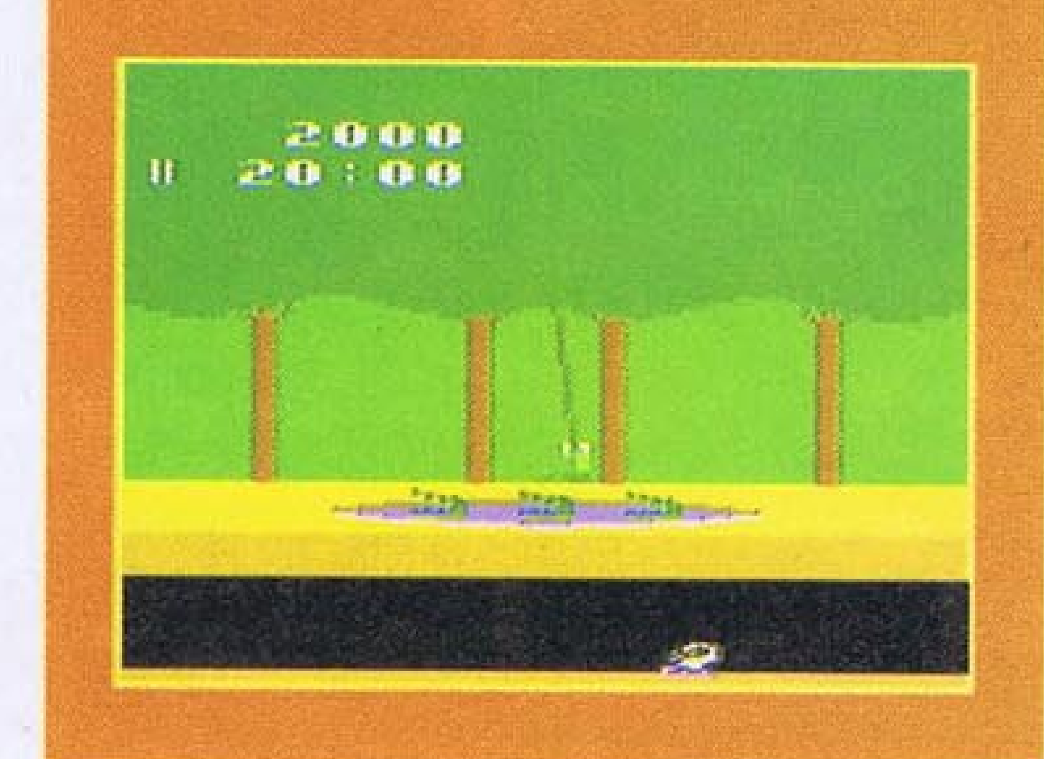
Para curiosos y anticuarios

Si ya rozáis la veintena de añitos es bastante probable que el nombre de **Pitfall** *acabe por sonaros. ¿Hacemos memoria? Este peculiar Indiana Jones de juvenil porte esbozó su* **primer arcade** *allá por* **1982**. *Fue sobre un* **Atari 2600** *y en tan sólo* **8 K de memoria**. *Por cierto, las imágenes que os ofrecemos pertenecen a esa joyita.*

Pitfall II: The Lost Caverns *fue publicado en* **1983** *para la misma máquina. También de la mano de* **David Crane**, *nuestro hombre debía explorar ahora multitud de cavernas, deshacerse de ranas y escorpiones y probar por vez primera el agua. Toda una experiencia.*

En **1987 y vía PONY**, **Super Pitfall** *se estrena en los 8 bits de la* **NES**. *La aventura tenía lugar en los Andes y el objetivo pasaba por recuperar el diamante Raj. Pitfall Harry* **aprovechó al máximo los colores NES** *y la modernidad le concedió poderes especiales y hasta pistolas de vaya usted a saber qué calibre.*

Ahora, en **1994**, *cuando la serie Pitfall se confirma como un* **éxito de ventas en todo el mundo** *y cuando los imitadores salen (y han salido) a borbotones,* **Activison edita Pitfall: The Mayan Adventure**. *Un cartucho de 16 megas para el que han trabajado empresas de la talla de* **Sondelux** *(dieron sonido a En la Línea de Fuego) y* **Kroyer Films** *(creadores de* **Ferngully**).



SPARKSTER

• Konami • Super Nintendo • Plataformas • 8 Megas • Noviembre •



¿Cómo lo veis? *Pues a esos gráficos rotundos y colores chispeantes sumadles buenos scrolles y mucho modo 7.*



Animaciones perfectas. *Excelentes impresiones sacaréis del ritmo y movimiento de esos grandes bichejos.*



Nuevo Sparkster. *Uno de los movimientos que el caballerete ofrecerá en exclusiva será una ágil voltereta de fuego.*



Konami "estrena" caballero andante

Ansiado por los "N" boys de todo el globo, el **caballero** cohete **debuta** por fin en las pantallas de la Super con una aventura hecha a su medida. Bajo el sencillo nombre de **Sparkster**, Konami se dispone a lanzar un **frenético arcade** marcado por la línea de acción y frenetismo en que se suele mover esta zarigüeya. Habrá por medio princesas, caballeros renegados, naves espaciales y todo lo necesario para que los **fanáticos** Super Nintendo vean **vengada su afrenta**.

El cartucho se abastecerá de 8 megas y nos trasladará hasta **11 fases** de aspecto y concepción diferente. En todas controlaremos a un Sparkster dotado de inusitados poderes (desde el propulsor a la espalda hasta el revolcón diabólico), y además de enfrentarnos al tontuelo ejército de Wolf, disfrutaremos con la presencia de amigos a la última en técnica y enemigos repulsivos. Una curiosidad: El número de fases que podrás ver estará limitado al nivel de dificultad con el que juegues. **Cosas para picarte**.

En fin, que si estás **familiarizado** con aquel **Rocket Knight**, ya sabes por dónde pueden ir los tiros. Eso sí, dicen que **Sparkster ha mejorado** en movimientos y jugabilidad, y que ahora va a sorprenderte de veras.

¿Por qué no Rocket Knight?

En **Octubre de 1993** *Konami lanzó a la calle* **Rocket Knight Adventures**, *una delicia para Mega Drive que enseguida puso los dientes largos a los usuarios de la Super. Tras miles de cartas y preguntas sin contestar, la compañía japonesa zanjó el tema otorgando* **exclusividad a la licencia de Sega**. *Tuvimos que callarnos. Un año más tarde Konami* **rectifica el gazapo y pone a la venta Sparkster**. *El mismo caballero y una nueva aventura justifican el cambio de nombre: el de la zarigüeya por el de la licencia. Y aunque a simple vista todo es muy convincente, la verdad es que nos encantaría saber dónde se ha quedado el título original. ¿Es que ha pesado la licencia más de lo que pensamos o es que en realidad se trata de una segunda parte excluyente?*

DISNEY'S

La Bella y la Bestia



Magia, misterio y romance están juntos en este magnífico juego, basado en la película de Disney del mismo nombre, ganadora de un Oscar®. 12 excitantes niveles repletos de fascinante música e increíbles efectos sonoros. ¿Serás capaz de romper el hechizo?

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION

DISNEY SOFTWARE







SAMURAI

• Takara • Super Nintendo •







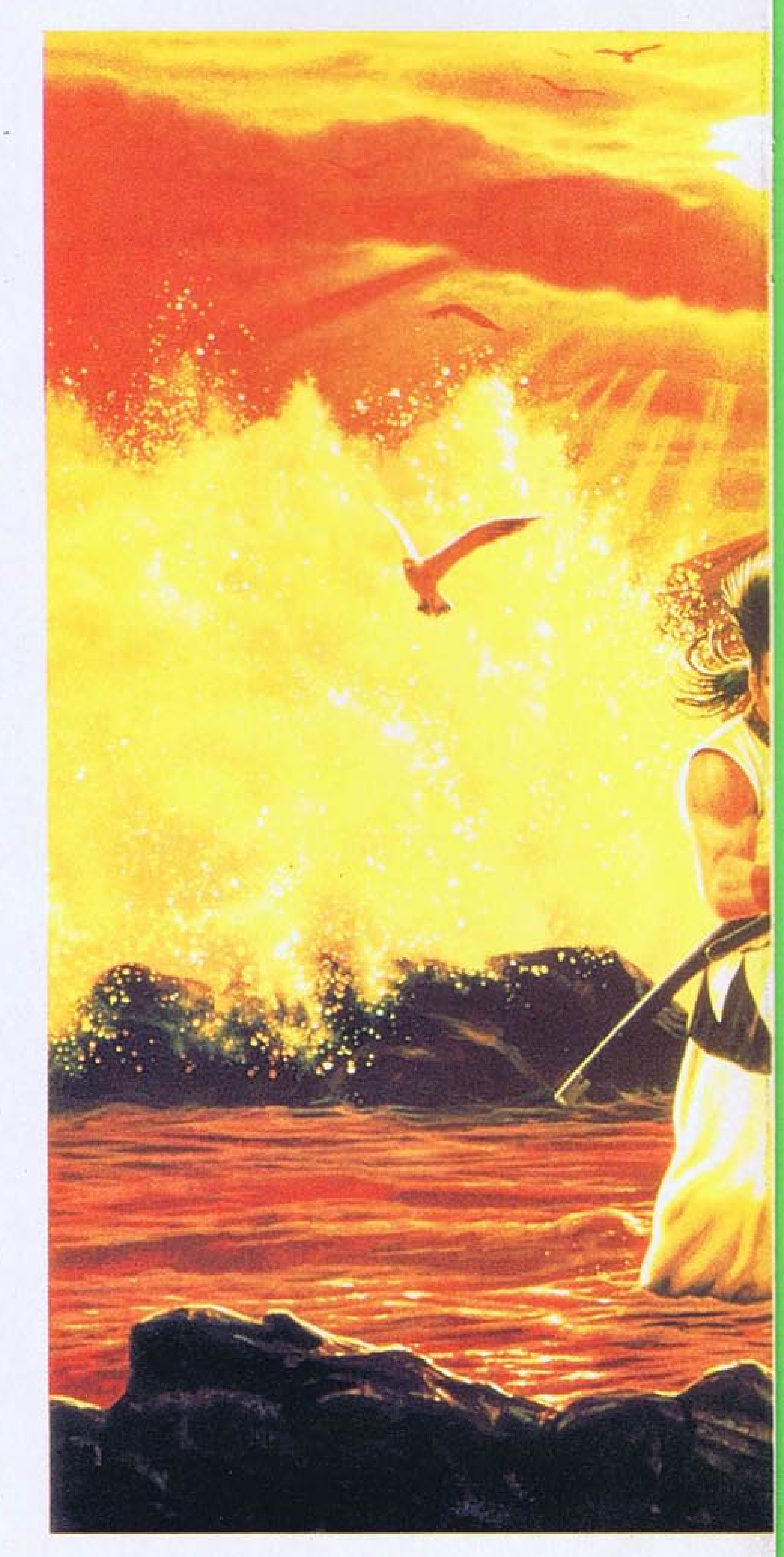
***Choque de magias**. Deberás aprender a controlar las magias. Te será muy difícil ganar un combate sin ellas.*



Huracán nipón. Las magias de algunos luchadores serán vistosas, espectaculares y de fácil ejecución.

Sé deslenguado, es la moda

*Las **lindezas que se dedican los Samurais** de Takara sobrepasan el límite de lo "cortés". Debe ser el fragor de la lucha, pero en todo caso no os asustéis cuando leáis frasecitas de la talla de **"Me voy a limpiar los dientes con tus huesos"**, "te he convertido en una hamburguesa y sólo me falta el queso" o **"nadie se ríe de mi, excepto mi mujer"**. ¿Os parecen fuertes? Tranquilos que todo tiene su gracia. Además, será otra forma de "atemorizar" al contrario. Y eso es algo que SNK utiliza continuamente en sus producciones, así que Takara no iba a ser menos.*

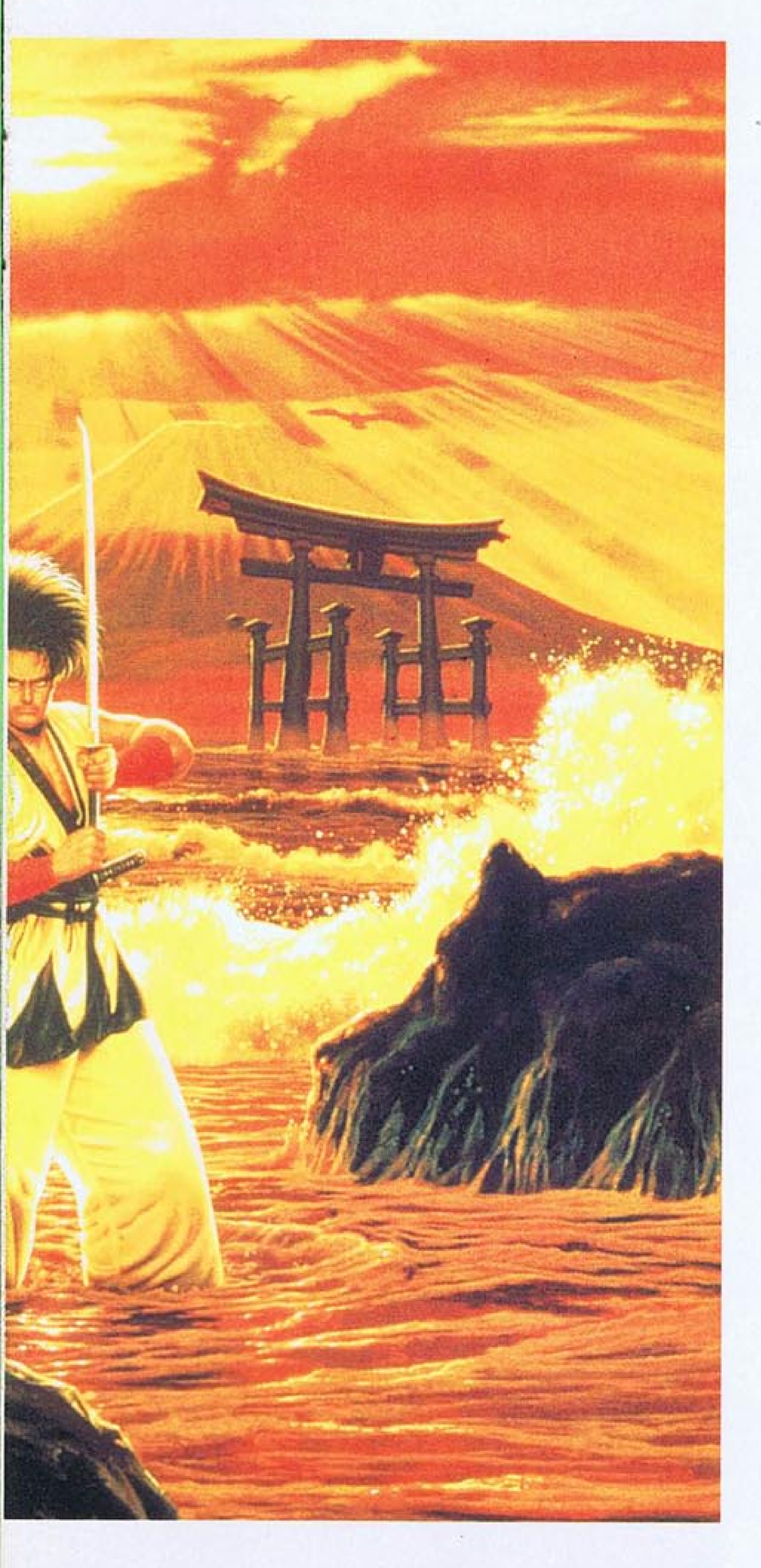


Descubre de qu
32 megas en un

Samurai Shodown llegará a este país con la vitola de conversión NEO GEO en el bolsillo. Como una obra más de una **Takara eficiente**. Pero no, ni SS será una simple conversión a Super del hit SNK, ni un granito más en la carrera de la gente de Art of Fighting. A decir verdad, Samurai Shodown instaurará un **nuevo concepto de lucha** en Super Nintendo, más ágil, más dinámico, más "mega-power" y más

SHODOWN

• Lucha • 32 Megas • Diciembre •



Tras un flojo Art of Fighting y un poco celebrado en este mercado Fatal Fury 2, Takara parece haber encontrado su peculiar piedra de toque. Ahora se presenta con Samurai Shodown, la conversión del genial SS de Neo Geo. Pero en breve nos romperá los los esquemas con un increíble Fatal Fury Special.



Furia total. *Cada vez que el texto POW empiece a parpadear, nuestro hombre adquirirá increíbles poderes.*



ue son capaces juego de lucha

místico si queréis. La pasada de Takara nos situará en un mundo arrasado por el poder de una extraña religión apadrinada por un tal **Amakusa**. El reloj marcará finales del **siglo XVIII** y los protagonistas se dirán **Samurais** pero más parecerán monstruos que **honrosos japos** de bata blanca y katana. **12** a los efectos, estos energúmenos esgrimirán la serie más poderosa de **magias** jamás vista en una pantalla.



Podéis quedaros con la idea de un torneo, pero pensad mejor en que esto irá de vida o muerte y en que la **música tibia y suave** que presidirá el espectáculo os sumergirá en una especie de **apocalipsis** pocas veces vista. Serán duelos a dos combates, un árbitro por medio y muchos **ítems para acumular energía**. Otra peculiaridad: ojo a la **barra de furia**. Cuando el texto **POW** parpadee, vuestro hombre cambiará de cara y sus golpes serán más rotundos.

La **calidad técnica** de Samurai Shodown no dejará dudas sobre el hacer de Takara. Más allá de los **movimientos espasmódicos o la velocidad de lucha**, tanto el decorado y todo lo que forma parte de él, como el perfecto **dolby sorround** os pondrán los pelos como escarpias. Otra cosa será que ganéis, pero la verdad es que merecerá la pena intentarlo.

Antes que nadie

Fue en el **número 20 de Nintendo Acción** *donde la versión SNES de* **Samurai Shodown** *se presentó oficialmente en este país. Tuvimos el honor por aquel entonces de manejar una* **monstruosa placa de Takara** *en la que podían adivinarse las genialidades que pronto veréis en vuestra casa. El dato nos alaga y aunque en ese momento no había esperanza alguna de que fuera editado en España,* **este equipo no escatimó esfuerzos** *para ofreceros la información más fiable.*
Ahora, cuando el lanzamiento está casi hecho, aún podemos dar mas. ¿Qué os parecería un **truco con el cual podréis jugar con el malvado AMAKUSA**, *Señor de los Desastres? Pues un poco de paciencia, que el mes que viene ofrecermos hasta sus* **movimientos especiales**.



SECRET

• Nintendo (Square Soft) •Super Nintendo •



***Un guión soberbio.** Uno de los aspectos más sobresalientes de SoM será su hilo narrativo. En esta pantalla comienza una historia plagada de dolor, alegrías y mucho sentimiento.*

En aquel tiempo, los antiguos pensaron que la energía del Mana podría depararles un destino poderoso. Creyeron que desafiando a los dioses conseguirían la vida eterna. Y pusieron manos a la obra.





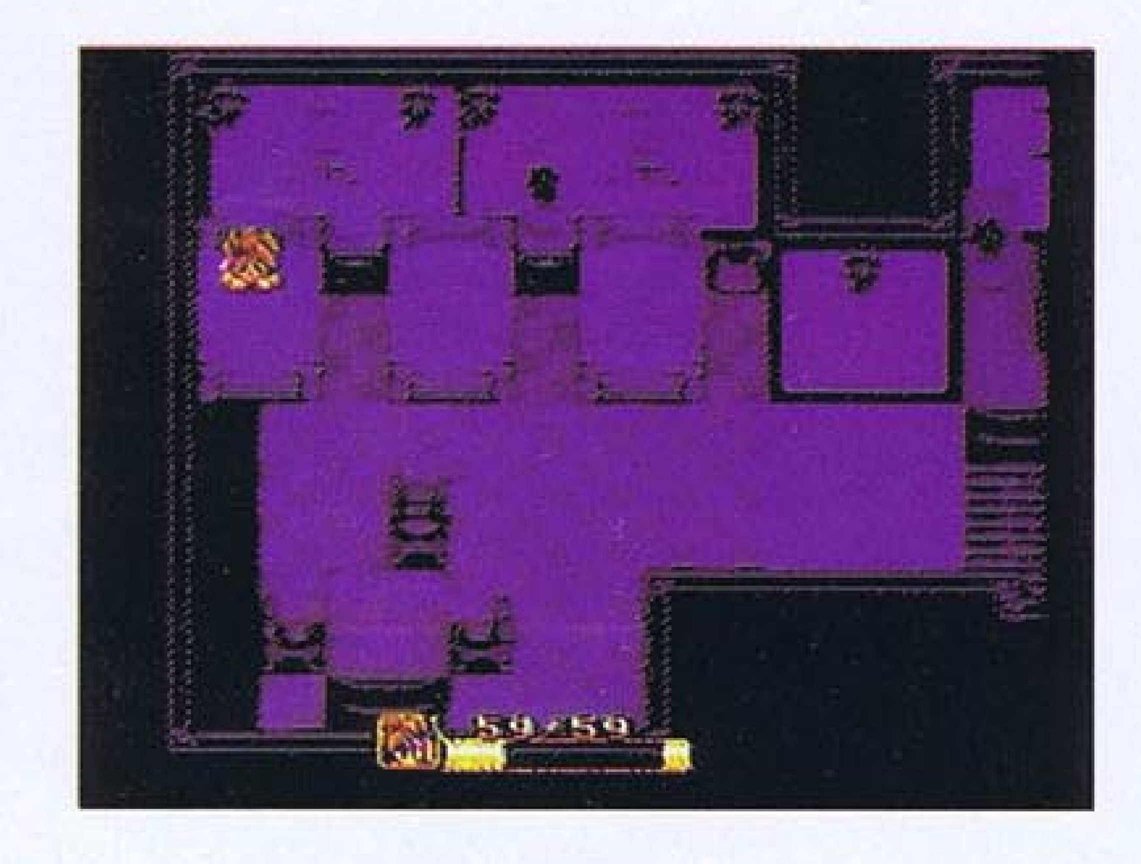
Contínua la leyenda con sobrecogedores pasajes en los que se narra la **ira de los dioses** por el atrevimiento. Explica como una **gran guerra** sacudió al planeta y cuenta el pavor de los humanos ante el desastre. Secret of Mana no parte de la hecatombe, pero deja ver como la historia siempre se repite. Antes de la que la Tierra fuera destruida, un joven héroe destrozó la fortaleza con la ayuda de su **espada**. Los dioses se retiraron y la vida se tornó tranquila, aunque sin mana. Todo lo que quedó de su fuerza yace en **ocho semillas** que fueron esparcidas por otros tantos castillos del reino.

Año 800 de otra era. La formidable espada yace en algún lugar del bosque, junto a la catarata. Protege el sello que rodea la ciudad de **Potos**, desde ahora tu ciudad. Un buen día diste con su filo. Te llamó, te hipnotizó y la arrancaste de cuajo. La misión había comenzado de nuevo, pero tu pueblo no se resistió al destino y te repudió.

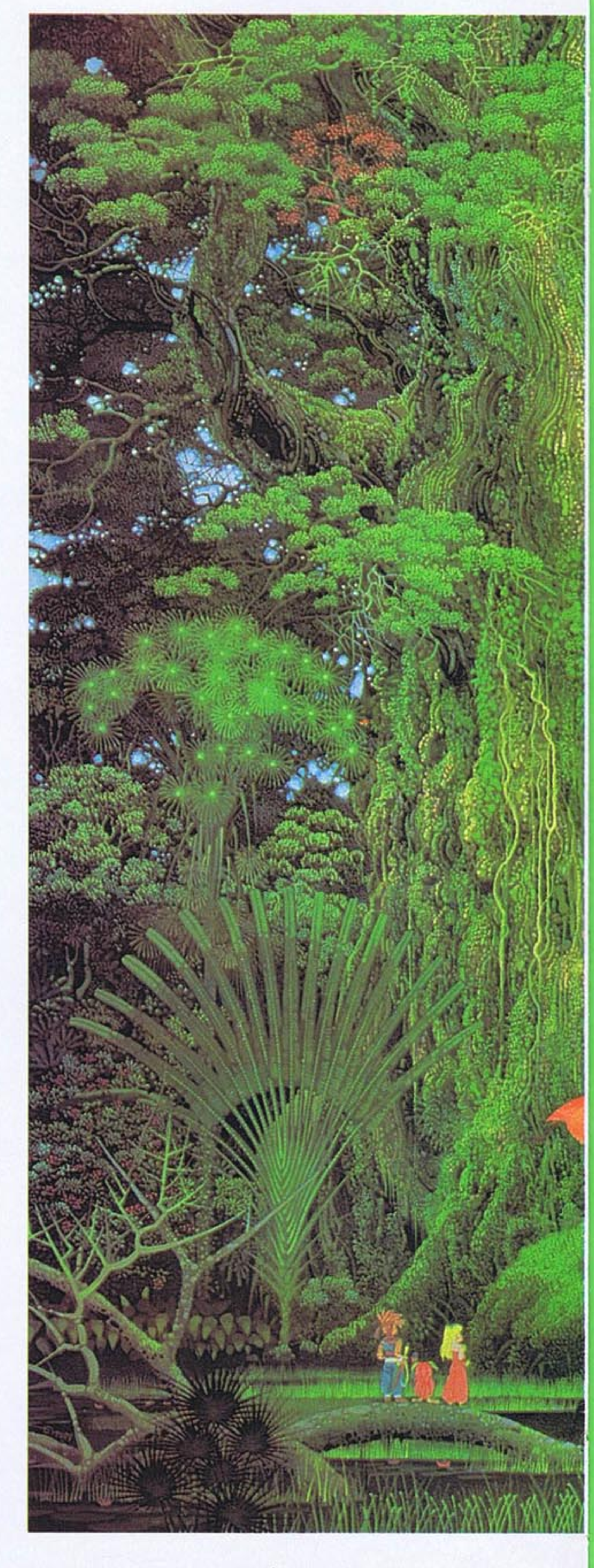
De cómo acabará todo esto dependerá de tu **argucia, inteligencia** y poder de convicción.



***Tres a la vez.** Pronto se te unirán un par de simpáticos personajes. Podrás manejarlos tú o dejárselos a dos amigos.*



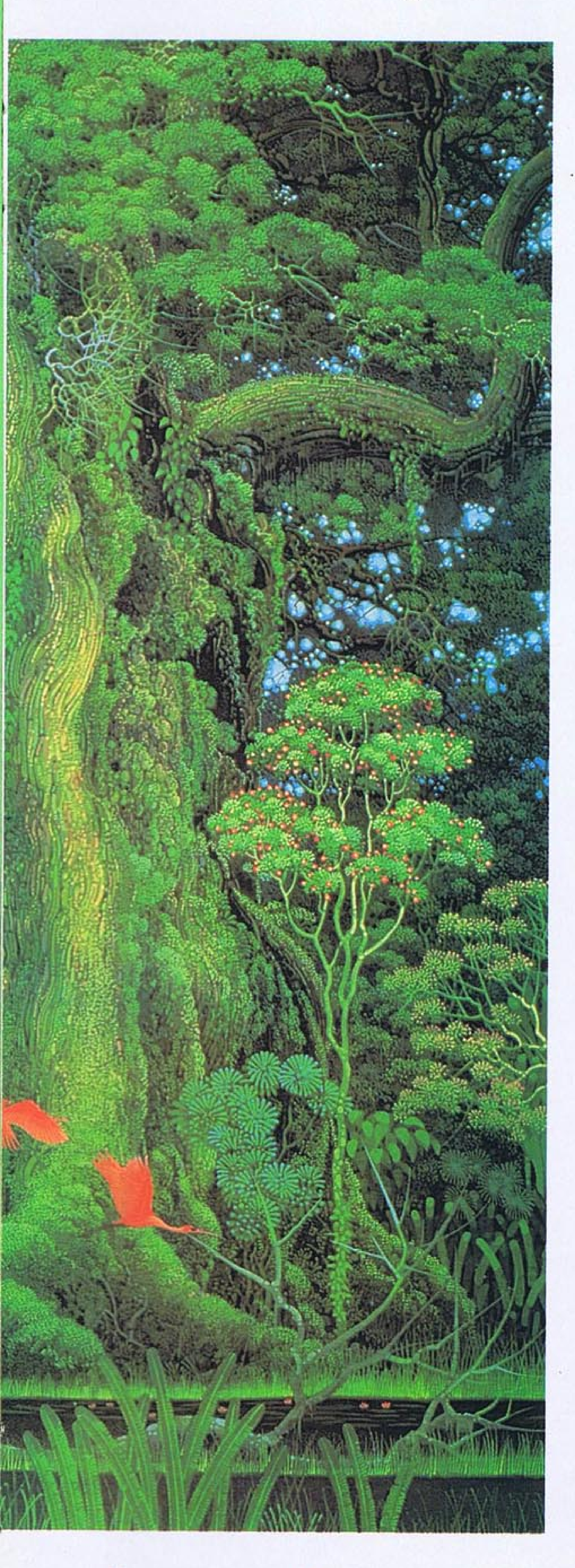
***En la posada...** No sólo podrás descansar sino también salvar tu formidable partida. Hasta cuatro por cartucho.*



Habrás visto n nunca jueg

OF MANA

• Rol-Aventura • 16 Megas+BB • Diciembre •





¡Hermoso Mana!

Lo que tenéis en pantalla será sólo el principio. **Ocho grandes palacios** *y un montón de territorios por recorrer os esperan tras este sobrecogedor bosque en el que mora la genial espada. Pero no os preocupéis, el resto del mapeado seguirá la misma línea de* **detalle gráfico, frondosos colores** *y "cucos" gráficos. Insistimos, será tan sólo el principio. Dicen las malas lenguas que* **habrá juego para 70 horas.** *Quizá necesitéis* **unos cuantos meses más** *para disfrutar al completo. Pero ya nos daréis un toque para ver cómo lo lleváis.*

Secret of Mana te llevará a aquel tiempo, en aquella piel de joven héroe y con aquella leyenda a cuestas para demostrarte que **jamás jugarás a algo tan bien construido**. Piensa en Zelda y superarás cualquier previsión, porque aunque la perspectiva aéra-oblicua te obligue a comparar, lo cierto es que el Secreto del Mana te **invitará a ver las cosas de otra forma**.

El misterio empezará en **el argumento**. Consistente, mágico y muy bien llevado, el hilo del Mana te atrapará sin remisión. Caeréis tu mando y el de otros dos chavales más, que para eso permitirá **tres players simultáneos**. La gran jugada continuará en el sonido. Secret of Mana posee una banda sonora alucinante que incluso podréis disfrutar sobre un **CD realizado por H Kikuta**. Y cuando creáis que está todo controlado, os sorprenderá la gran cantidad de **objetos, magias, expresiones, diálogos**, y hasta tácticas de lucha que esconde este SoM.

nucho rol, pero
s como éste



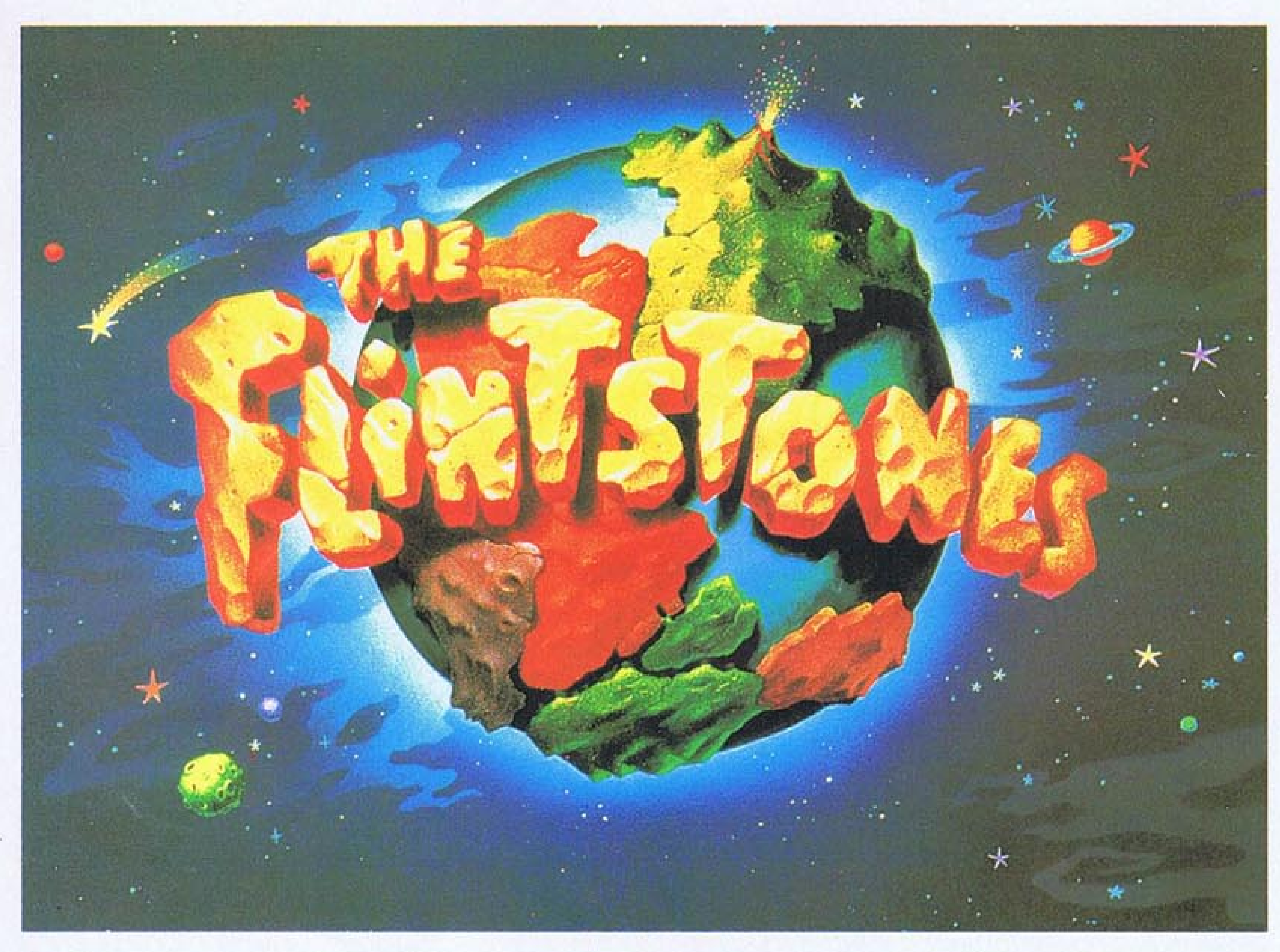
***Buena compra.** La inversión Nintendo en Square será muy rentable. Lástima lo de las traducciones, al final...*



***Iconos.** El sistema de acceso a magias, pociones, armas será muy sencillo y podréis practicarlo en cualquier momento*

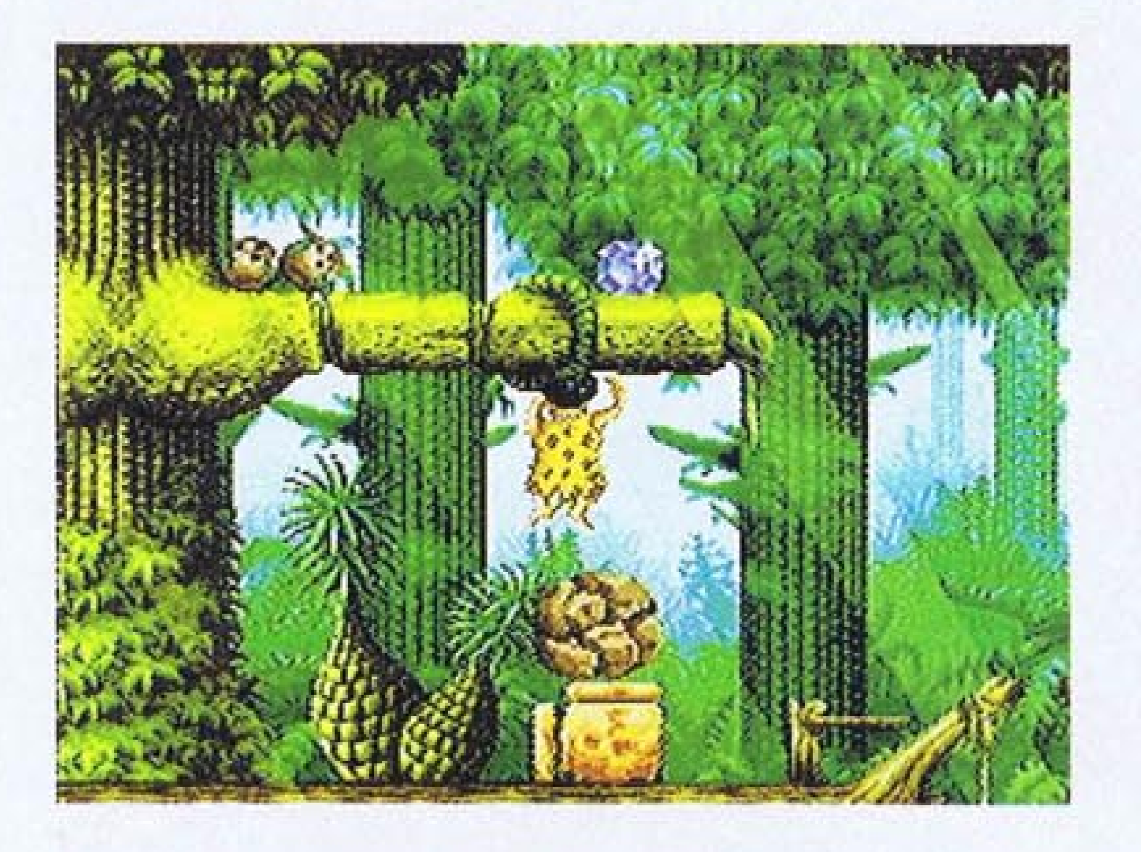
THE FLINTSTONES

• Sony • Super Nintendo • Plataformas • 8 Megas • Diciembre •

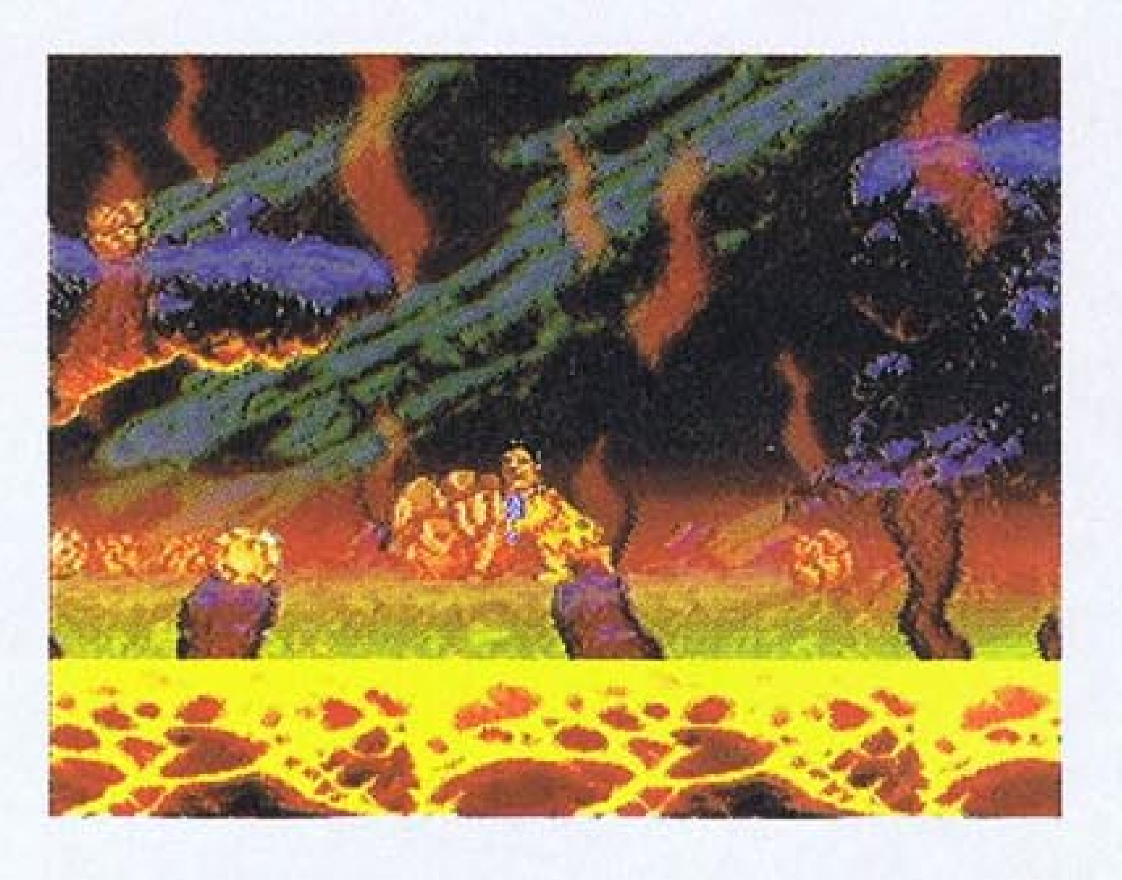




La cueva del troglodita. *Difícil y habilidosa comenzará la búsqueda de Peebles y Bam-Bam. En la cueva de la lava.*



¡Fijaos en los escenarios! *Ocean ha conseguido reproducir perfectamente el decorado en que se movían los Flintstones.*



Prueba a hacerlo. *Pedro tiene fuerza pero la inteligencia tendrá que venir de tu parte. Prueba a mover la roca.*

Ya lo has visto en el cine, ahora te toca jugarlo

La película fue producida por **Spielberg** y sus efectos especiales llevaron marca **Industrial Light & Magic**. No hace tanto que se estrenó, y seguro que la mayoría aún recuerda a los Pedro, Pablo y familias en pleno **reality-show con risas prefabricadas**. Los cines se llenaron, pero la cosa no llegó todo lo lejos que **The Flintstones** se merecían. El juego prometido desembarcará el mes que viene en Super Nintendo. Para que todo el dinero invertido en el film no caiga en saco rato. Será obra de **Ocean**, pero lo distribuirá Sony. Y por mucho que le deis vueltas, tranquilos, la idea es de película pero el argumento no.

En The Flintstones computerizado disfrutaremos del **estilo cartoon de Hanna-Barbera** tanto en colores como en definición de gráficos. Lo único que os llamará la atención es ver la cabezota de **John Goodman** en el cuerpecillo atigrado de Freddy. Lo demás os resultará conocido y, sin embargo, muy original. Ocean ha demostrado ser muy capaz para desarrollar parajes prehistóricos con tanta contudencia, y tan fiable como para que todos nos lo creamos.

El juego nos invitará a **rescatar a Pebbles y Bam-Bam** a lo largo de **15 fases** aderezadas con acción, plataformas e inteligencia. Nos adecuaremos a la piel de un Picapiedra súper moldeable y, entre boliche, saltos, sudores y plantas carnívoras, nos las apañaremos para revivir el capítulo Flintstone. **Difícil y sugerente**, el cartucho estará en breve a disposición del personal cinéfilo.



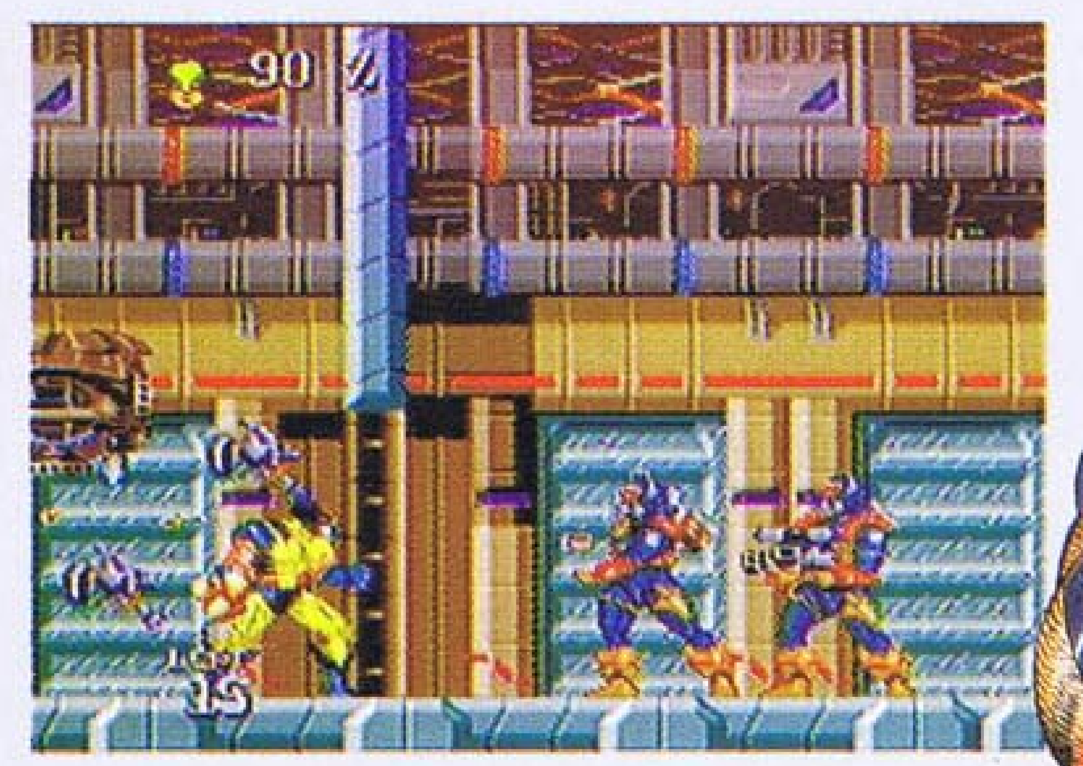
Goodman: "prohibido encasillar"

Ese que se ríe alegremente no quería que le encasillaran en el papel de Picapiedra. Y como casi llegó a exigirlo, nada mejor que dar su cara hasta en un videojuego. Se llama John Goodman, todos lo conoceréis por su certero papel en la serie Roseanne y si ahora quiere protestar, lo cierto es que tendrá que hacerlo por partida doble. En el cartucho de Ocean se han tomado el cuerpo por aquello de la mano, y más se cree uno estar controlando a John que al propio Pedro Picapiedra. Cosas de Ocean.


FUERTE... MUY FUERTE
POWER RANGERS
Nº 1 en USA
LICENSED BY
Nintendo
POWER RANGERS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
INSTRUCTION BOOKLET INCLUDED
MODE D EMPLOI EN FRANÇAIS
MANUAL DE INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL
BEDIENUNGSANLEITUNG IN DEUTSCH
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
BAN DAI
Nintendo
GAME BOY
BAN DAI
POWER RANGERS
GAME BOY
GAME PAK
LICENSED BY
Nintendo
BAN DAI

WOLVERINE

• Acclaim • Super Nintendo • Arcade • 16 Megas • Diciembre •



***Acción e inteligencia.** En Wolverine encontraréis un cartucho frenético, apto sólo para manos hábiles y mentes listas.*





***A las afueras de Tokio.** La Inner Circle ha citado a Wolverine en Tokio. Sólo tendrás que llegar a su corazón.*





La línea Marvel sienta cátedra

¿Wolverine?, ¿un nuevo apodo para el hombre lobo... ?¿Wolverine? ¡¿No?! ¡Un **héroe de la Marvel**, y encima metido a patrullero X! O sea que iba encaminado, vaya, si ya me sonaba a mi ese "mutante". Creo que le conocían por **Logan** y que hizo algo para **Alfa Flight**, el servicio secreto canadiense. ¿A qué es raro el colega? Pues cuentan que nació con un esqueleto inquebrantable, y también dicen que sus **heridas cicatrizan en segundos** y que en realidad no sabe quién es. Lo último que sé de él es que se unió a la X-Men. Pero el teletipo le sitúa **en algún lugar de Tokio**...

Así es, en el juego que nos presenta **Marvel** y produce Acclaim nos encargaremos de que Wolverine encuentre sus raíces. **Cinco increíbles fases** harán de testigo activo de cada uno de nuestros pasos, y unos enormes enemigos dejarán claro que algo han tenido que ver en nuestras vidas. Algo muy malo...

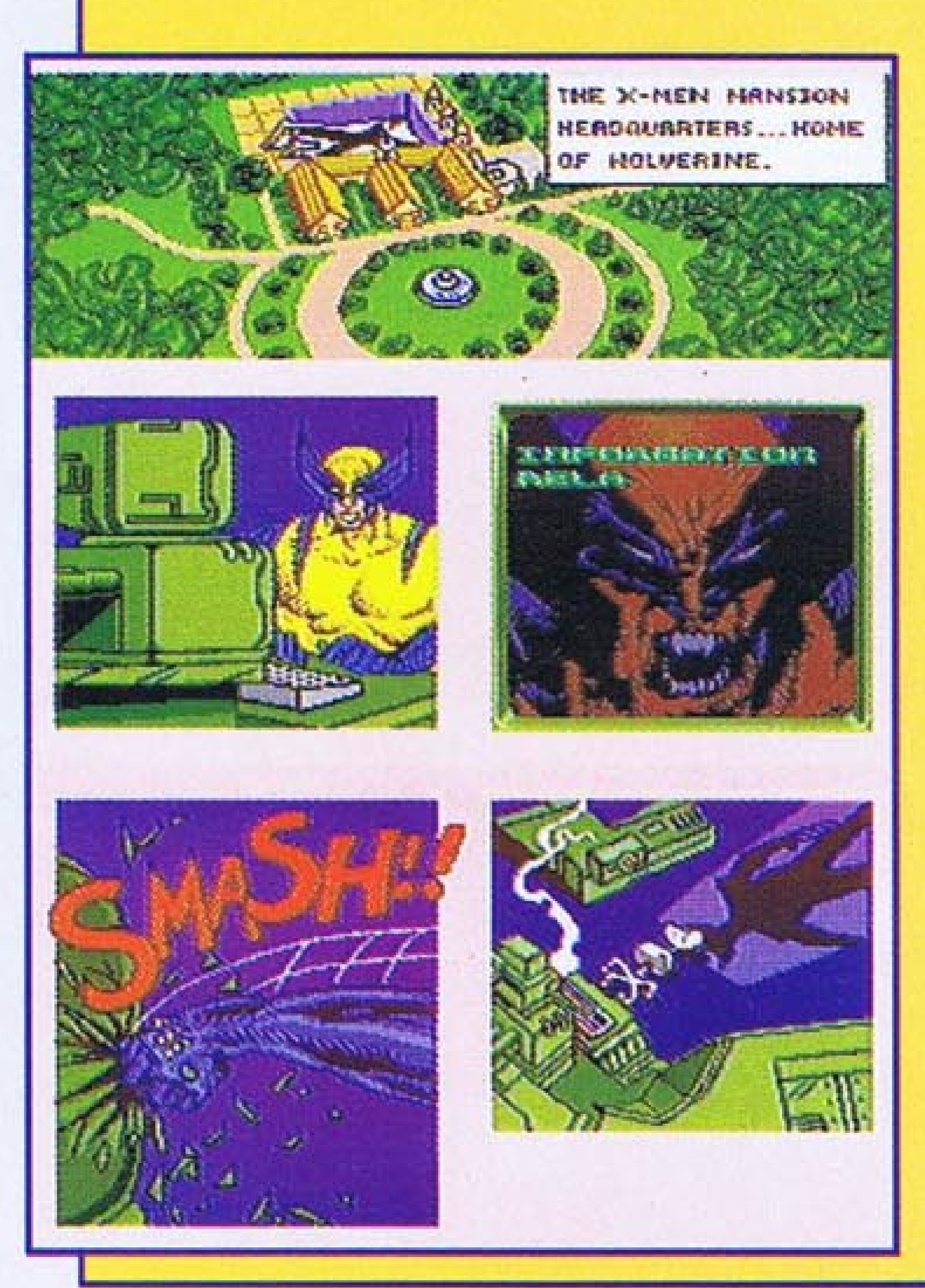
Wolverine despuntará por sus **16 megas de plataformas**, sonidos brillantísimos y gráficos casi perfectos. El tal Logan sabrá ganarse vuestros halagos: no sólo estará **perfectamente animado**, sino que además será capaz de hacer cualquier cosa. Pero como la lista es enorme, mejor lo vemos el mes que viene. Y de paso os contamos muchos más secretos.



***Así será Wolverine.** El juego combinará arcade a lo beat'em-up con fases de plataformas y laberintos.*

Situáte, héroe

Una llamada al cuartel de los X-Men, algo sobre el pasado del mutante, una organización llamada **The Inner Circle** *y ya está armado el lío.* **A Wolverine le han tendido una trampa**, *pero el canadiense no tiene más remedio que acudir a la cita. Allí se cuece algo demasiado importante.*



Presentamos PCFUTBOL 3.0, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de fútbol.



PCFUTBOL 3.0 incorpora una base de datos multimedia interactiva con información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División e historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.

La versión 3.0 de PCFUTBOL incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc...



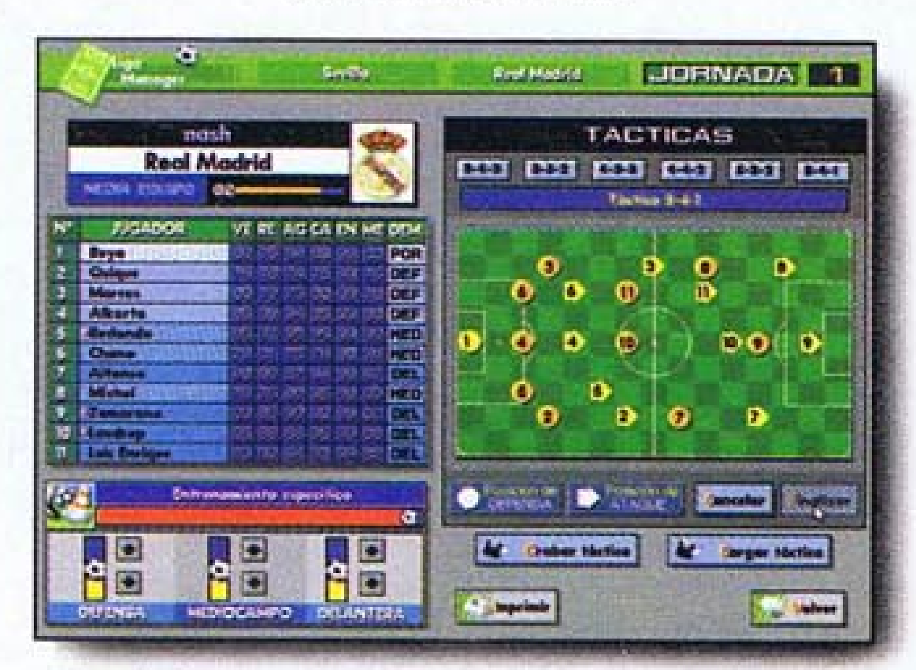
Más de 1000 fichas técnicas de jugadores, entrenadores y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol. Podrás consultar la biografía, estilo de juego y demarcación de cada jugador.



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM X 2. El simulador contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc... Actualizable por disquete o por módem gracias a un sencillo e intuitivo inteface gráfico.



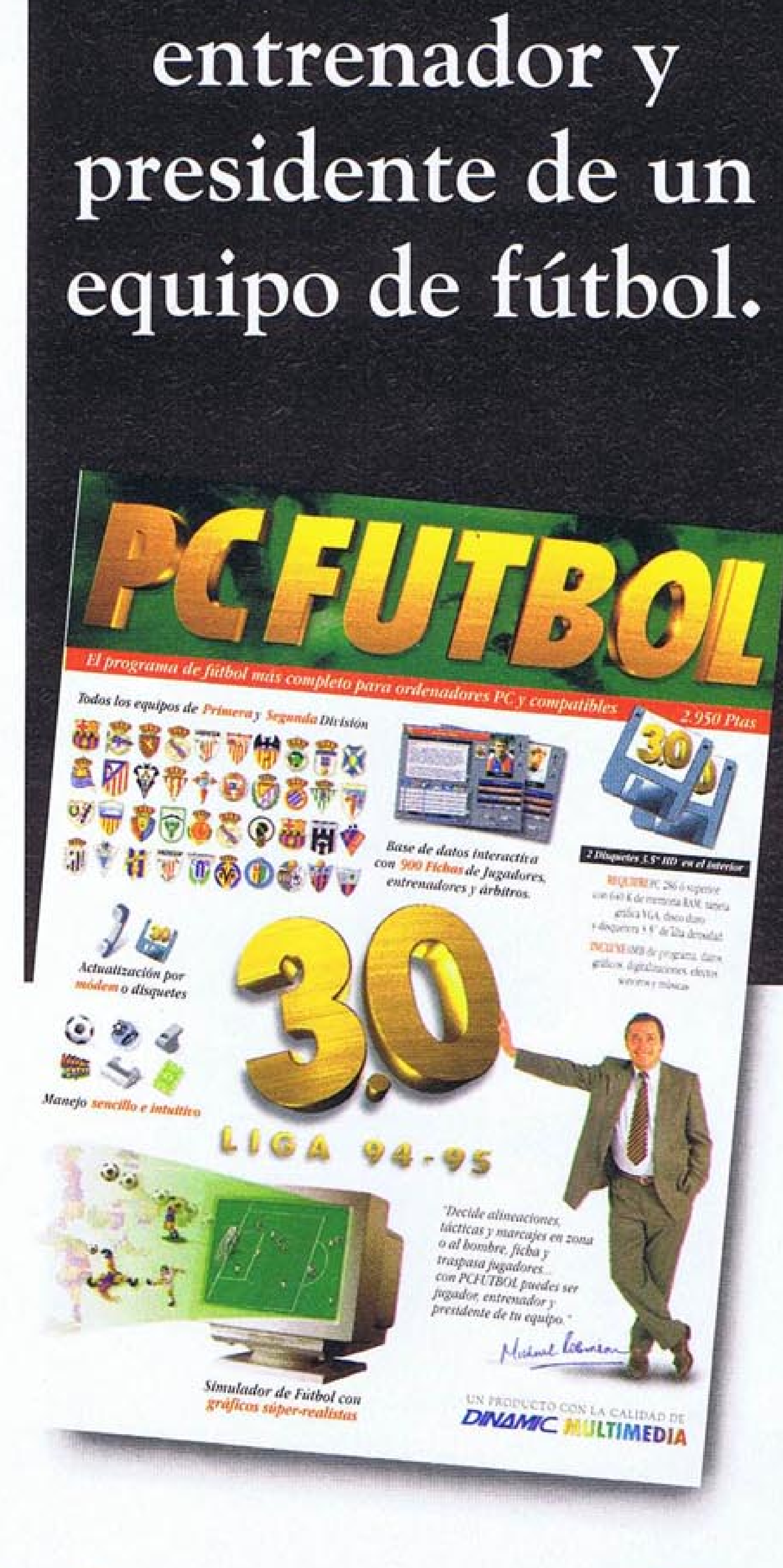
Decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs



Michael Robinson analiza los refuerzos, sistema de juego y posibilidades de cada uno de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.



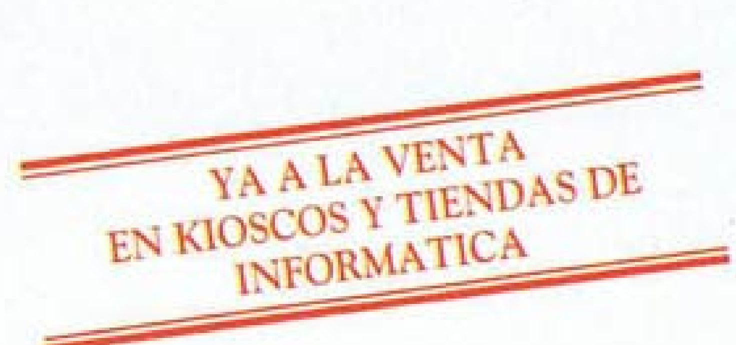
Sientate en el sillón del presidente: consigue dinero con las retransmisiones por TV, pide créditos, decide el precio de las entradas, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.





6 Megas en dos disquetes de alta densidad por sólo:





Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Localidad..................................Código postal..........................
Provincia..................................Teléfono(.......)..........................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...
Firma:

F O R M A D E P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

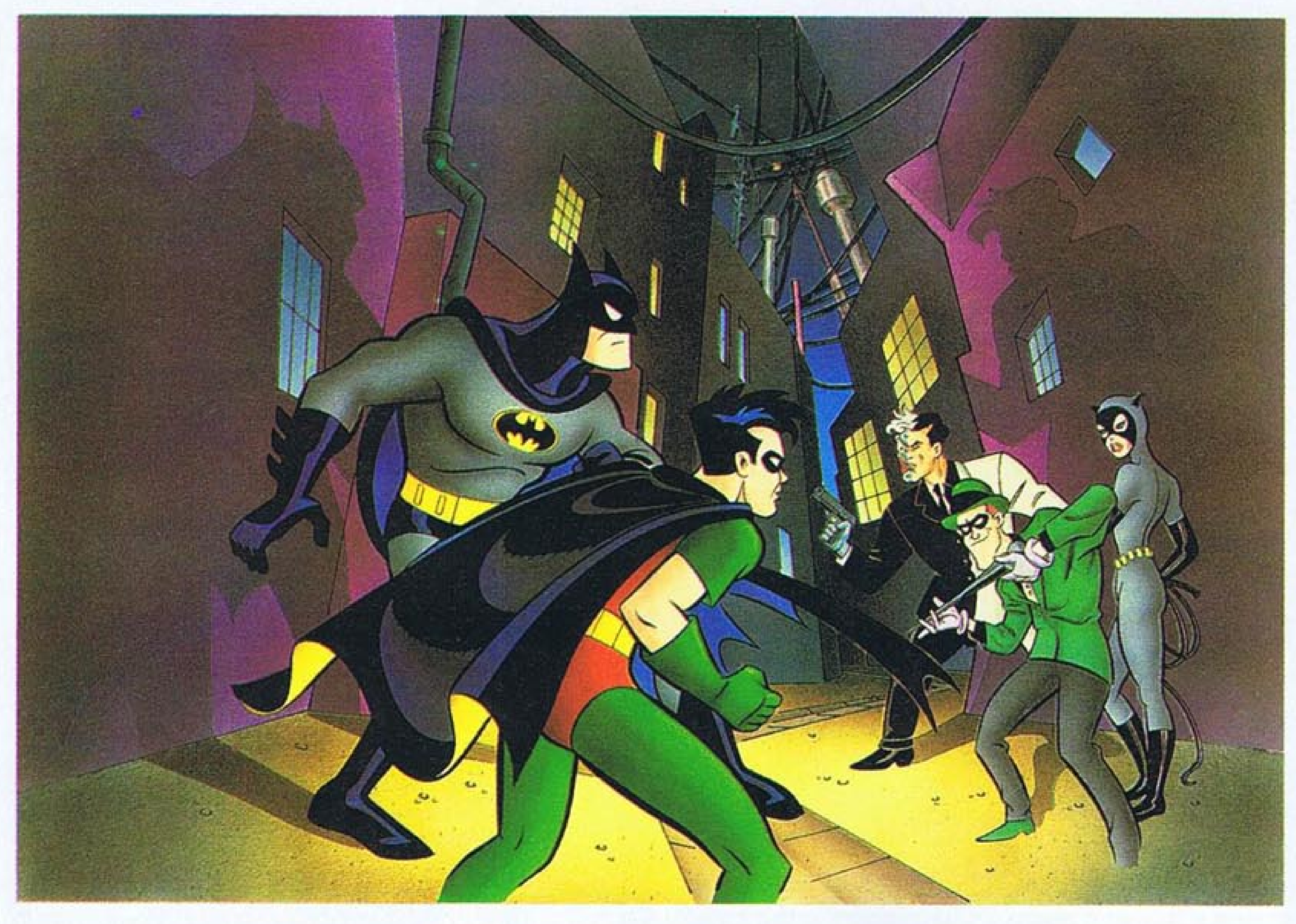


Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

NINTENDO ACCION

The Adventures Of Batman & robin

• Konami • Super Nintendo • Arcade • 16 Megas • Diciembre •





Catwoman y Cía. *Cada fase del juego estará protagonizada por uno de los archienemigos del Hombre-murciélago.*



¡Batpower! *Batman empleará todas sus particulares herramientas.El Batarang le será muy útil en momentos así.*

La series animadas de Batman, por fin en 16 bits





Casi todos los problemas tienen solución si se sabe acudir a la persona correcta. ¿Que vuestra ciudad está amenazada por los súpervillanos? Pues preguntad por el héroe de turno y todo arreglado. O al menos eso es lo que hacen en Gotham City cuando están en apuros: llaman a Batman y ya está. El mes que viene, sin ir más lejos, tendréis la oportunidad de comprobarlo en **The Adventures of Batman & Robin**, el nuevo cartucho de Konami que tendrá como protagonista al personaje creado por Bob Kane.

El cartucho será un arcade inspirado en la serie de dibujos animados Batman Animated Series y, por lo que hemos visto, tendrá su misma estética, animaciones y banda sonora. Pensado para los amantes del hombre-murciélago, cada fase del cartucho enfrentará a Batman con uno de sus archienemigos puliendo un sinfin de estilos de juego. Así, el nivel de Joker será un beat'em-up, el de "Hiedra Venenosa" pondrá a nuestro héroe frente a las plataformas y en el de "Two Faces" tendréis que conducir el Batmóvil por las calles de Gotham. ¡A que suena atractivo! Pues esperad al mes que viene y ya veréis, ya.

Encontrarás un reto en cada fase

The Adventures of Batman & Robin estará caracterizado por la **mezcla de géneros**. *En el cartucho se han dado cita estilos tan diferentes como el de* **conducción** *(sobre el espectacular Batmóvil), el* **beat' em-up** *frente a mil enemigos,* **el plataformero** *e incluso el más* **inteligente** *por aquello de la resolución de acertijos.*





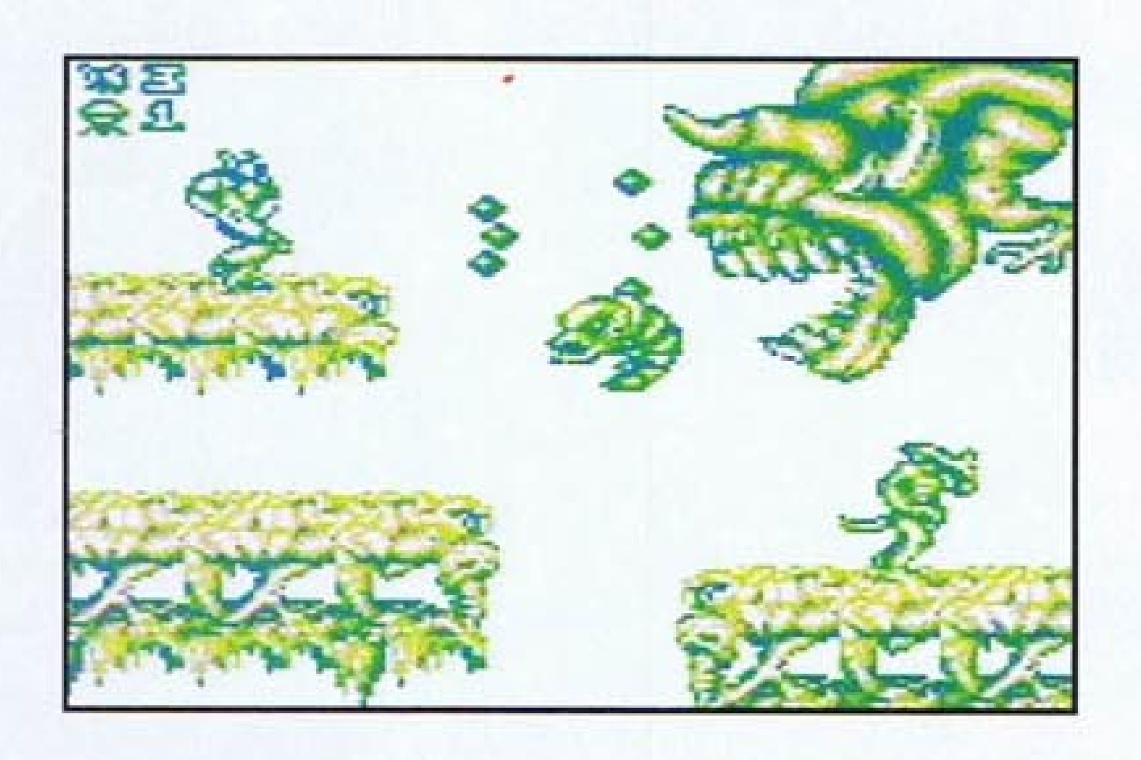
PROBOTECTOR 2

• Konami • Super Game Boy • Acción • 2 Megas • Diciembre •

Los años han dado la razón a Konami. Desde la versión arcade de nombre "Gryzor" y fecha 1987, hasta el penúltimo Probotector para Super, la fórmula robots cibernéticos y disparos sin tregua ha arrasado por todo el globo jugable.



¡Mata un alienígena por mí!

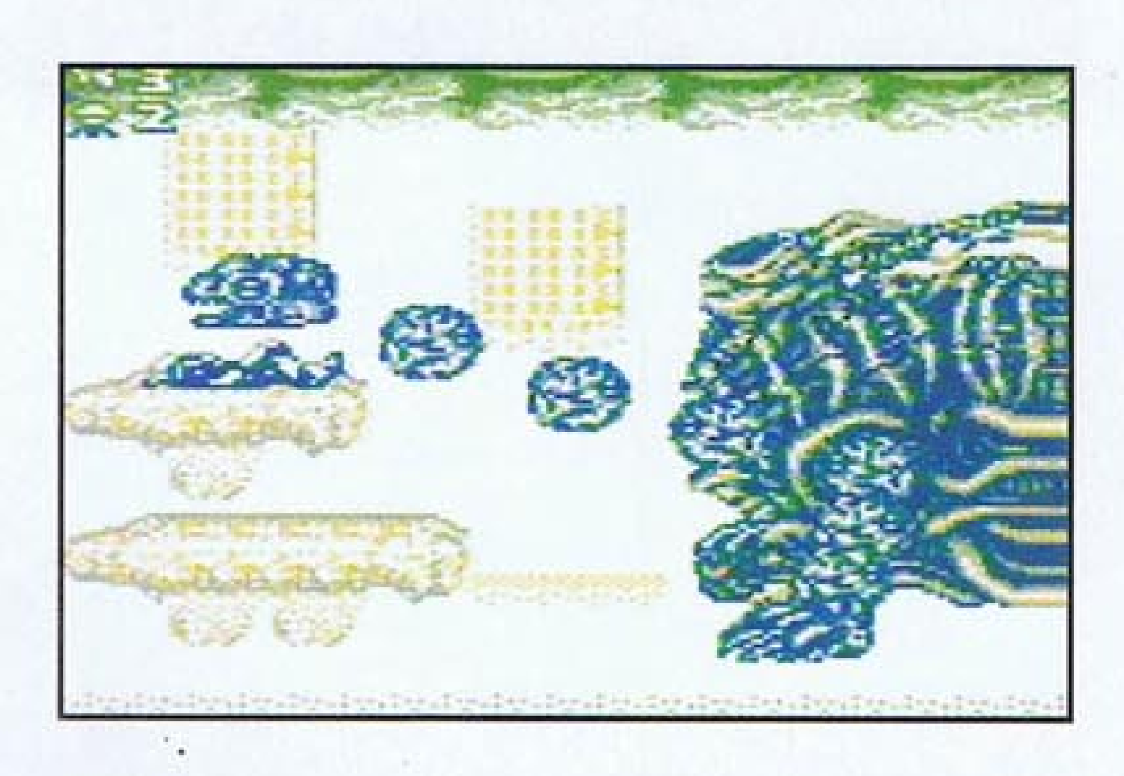


***Super Game Boy.** En colores y sobre una Super Nintendo, el juego de Konami parece aún más bestial.*

Ahora, a finales de 1994, la portátil metida a Super Game Boy se encuentra con **Probotector 2**, lo que se dice el retorno. A primera vista nada ha variado. El ataque alienígena, los robots metálicos, el abundante arsenal enemigo... la línea se mantiene intacta. Pero si hacéis un poco de memoria y empezáis a atar cabos, enseguida notaréis que las cosas sí se han movido. Y que Probotector 2 no será una segunda parte pura del formidable cartucho portátil, sino más bien una **versión de aquel "Probo" que tanto alucinó en Super Nintendo**.

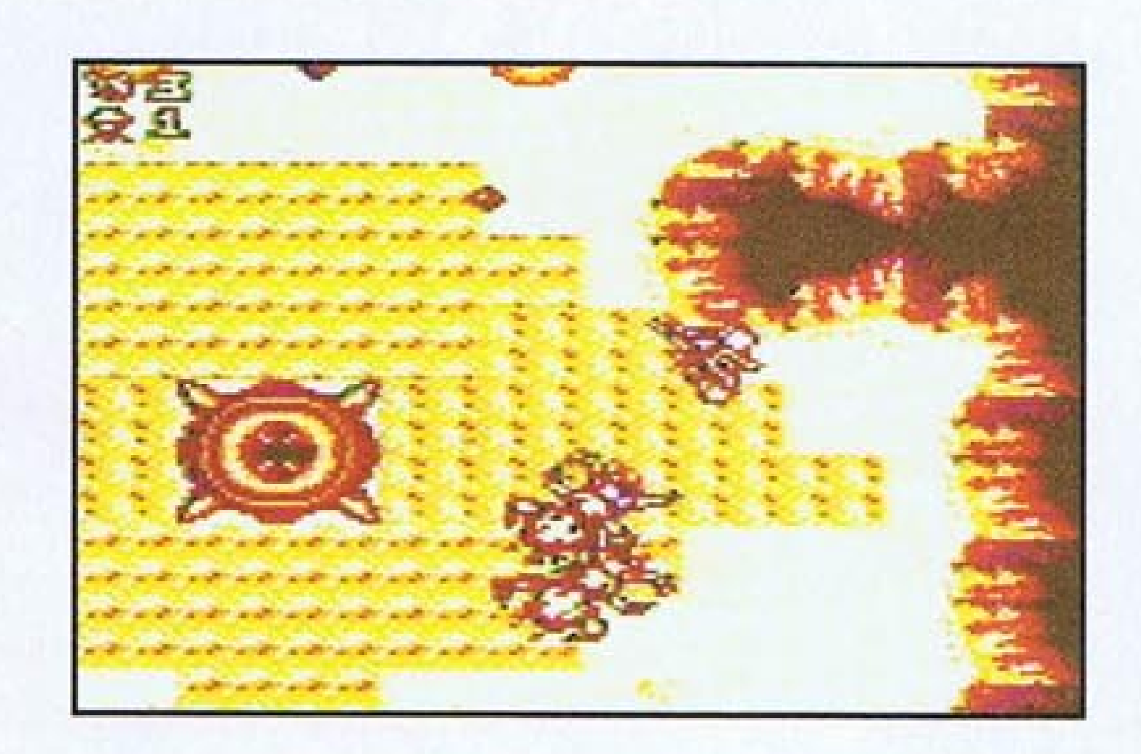
¿Que en qué lo notamos?, ¿que por qué somos tan "tikis-mikis"? Bueno, lo notamos en que el planteamiento de P-2 parece casi idéntico al de **"Rebeldes Alienígenas"**: una acción frenética, las mismas fases lineales y aéreas, enemigos, vehículos y hasta, salvando las distancias, escenarios. Y lo de tikis-mikis, ya sabéis, un estilo de información que nos ha llevado lejos.

Probotector 2 será pues un estupendo arcade de acción en el que, sin modo 7, podremos dar caña Super Game Boy al clásico SNES. Será sobre **cinco fases** no demasiado largas y con enemigo final (2 aéras, 3 lineales) en las que nuestro robot metálico se enfrentará a un montón de estúpidos aliens. Grande y bien animado, el hombre máquina contará con un buen arma base para salir airoso de un trance dificilísimo. Pero no temáis, que el disparo único podrá ser ampliado a sofisticadísimas invenciones si os hacéis con los ítems que normalmente encontraréis al principio de cada nivel. No hay mucho más que decir, tan sólo que si habéis jugado al Probotector de la Super, ya sabéis cómo será este cartucho. Una pasada completa.



***El retorno de un clásico.** Konami ha revivido el mito Probotextor de la mano de un programa increíble.*

***A lo 16 bits.** Probotector 2 será una versión casi íntegra del gran Probotector de Super Nintendo.*



***Buenos cambios.** Dos fases aéreas cargadas de acción estratégica bloquearán la linealidad de algunos escenarios.*

SUPER STREET

• Capcom • Super Nintendo • Lucha •



Memorias de un luchador.

"Mi nombre es Ryu. Seguro que todos me conocéis por mis hazañas como luchador, pero no es fácil sobrevivir después de tantas batallas. Mi primera cita con vosotros llegó en el año **1992, cuando apareció Street Fighter II** *para Super Nintendo, la conversión de la recreativa. Todos pedíais más, así que me vi obligado a regresar al año siguiente con* **Street Fighter II Turbo**, *una venganza en la que podíais elegir* **velocidad** *y a los* **12 personajes del juego**. *Ahora, se acerca un nuevo torneo en el que trataré de que mi leyenda y la de Street Fighter continúen creciendo."*



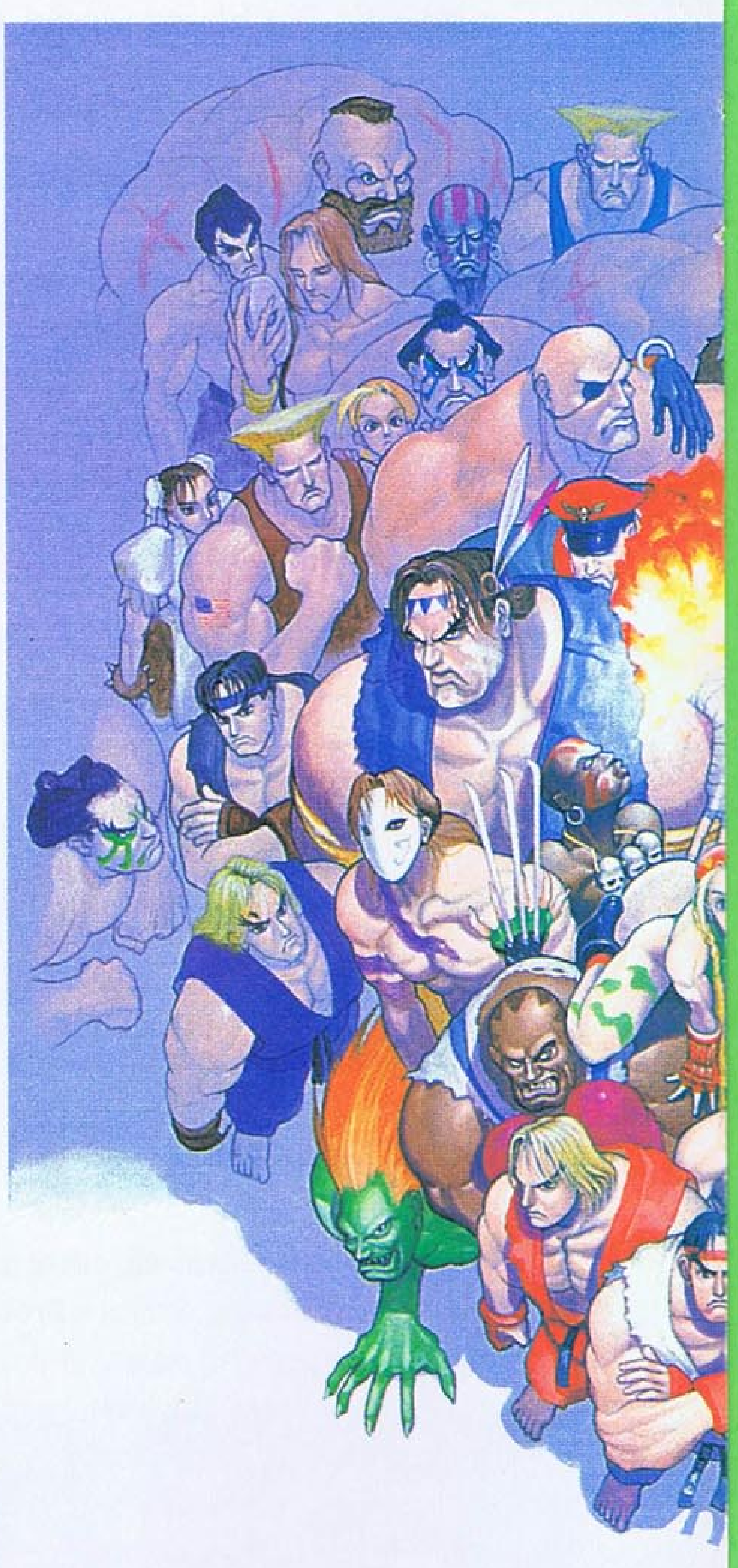
Los nuevos adversarios.

"En esta ocasión, las cosas van a estar muy difíciles. Se dice que cuatro nuevos contrincantes han aceptado el reto de enfrentarse a mí: **Cammy**, *una agente especial británica eficazmente entrenada;* **Fei Long**, *que vendrá desde Hong Kong para demostrar su dominio del Kung Fu;* **Dee Jay**, *toda la fuerza del Kickboxing en el corpachón de un gigante jamaicano; y* **T. Hawk**, *un enorme indio americano al que M. Bison parece deber algo".*



La fuerza de los veteranos.

"Con la llegada de los 4 nuevos, la cifra de **luchadores en torneo** *se disparará hasta* **16**. *Pero no tenemos miedo. Tanto mis viejos "amigos" como yo no hemos perdido el tiempo. Todos hemos estado entrenando duramente para mejorar nuestro dominio de las artes marciales, y que no os quepa duda de que lo hemos conseguido: ahora, nuestros* **anticuados golpes** *serán* **más demoledores**, *y dispondremos de nuevos ataques que nos harán invencibles".*

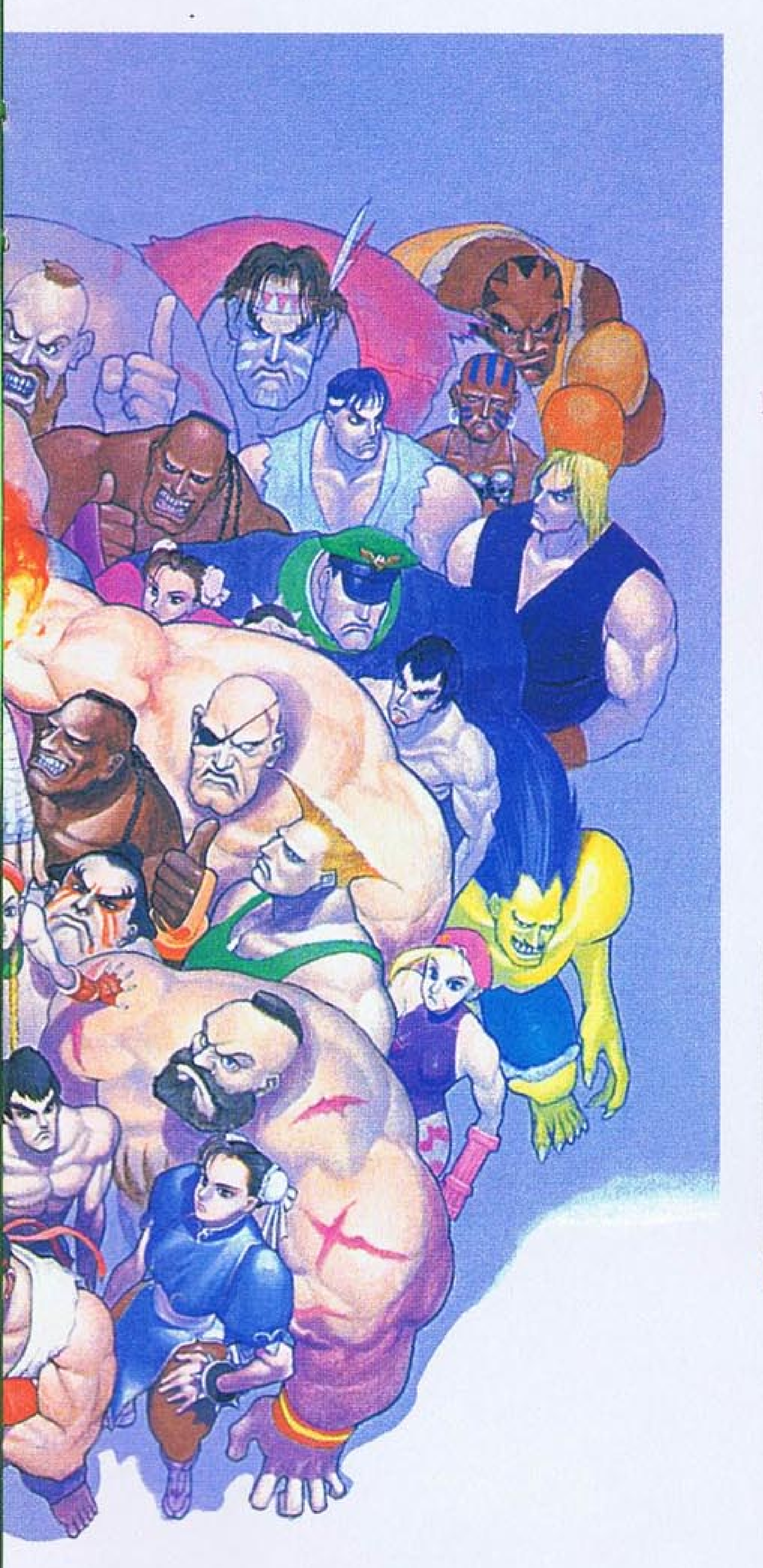


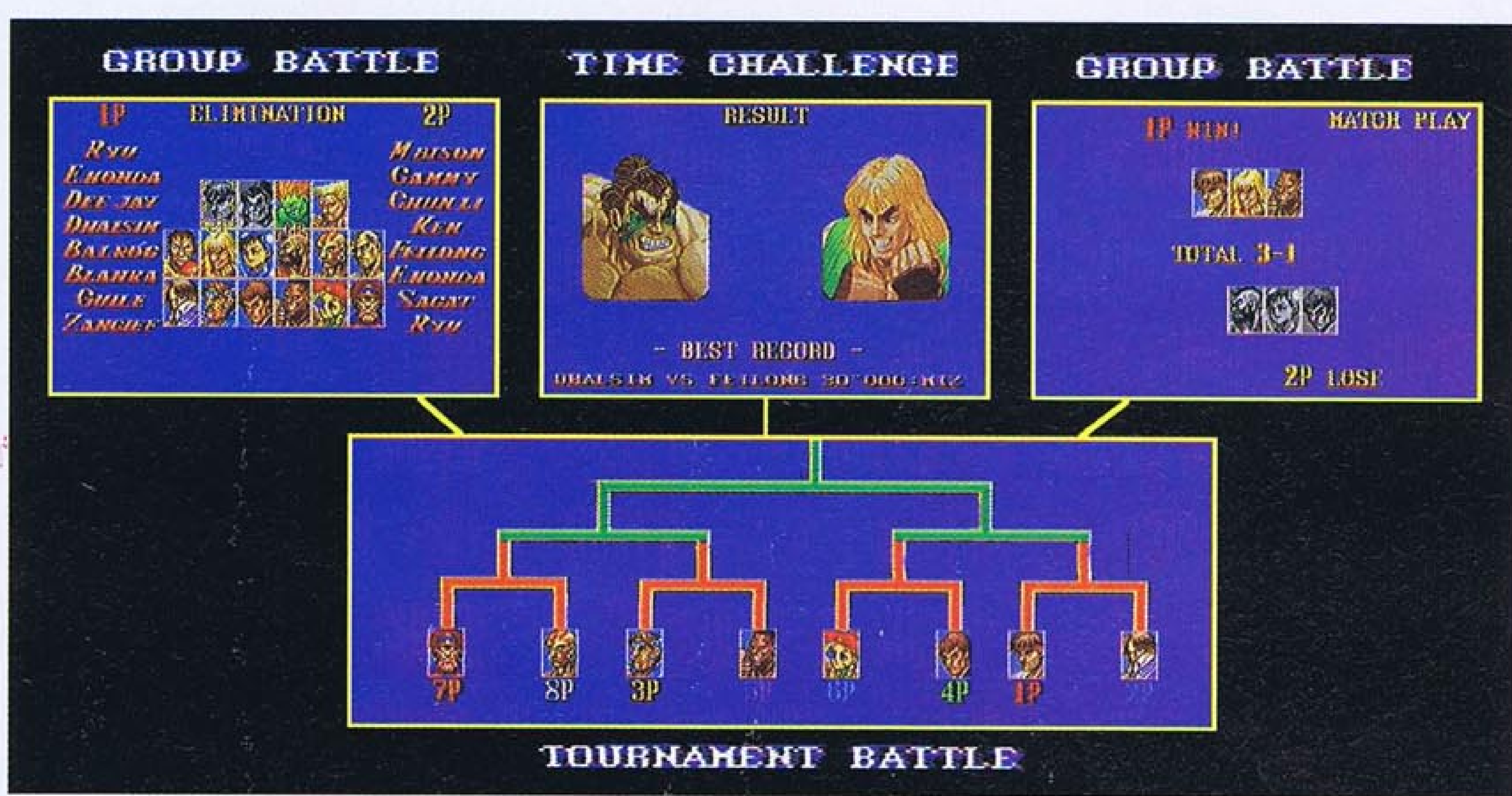
Nos dijo que cumplido s

¿Creíais que ya no había rival para vosotros? ¿Pensábais que el cinturón negro ya era vuestro? Nunca deis nada por definitivo cuando se trata de Capcom y se habla de lucha. Lo dicho, la **serie Street Fighter II** tendrá pronto una **nueva secuela**, con **cuatro luchadores** más (serán 16 en total), nuevos golpes para los personajes ya conocidos, escena-

FIGHTER II

• 32 Megas • Diciembre •





Nuevas formas de lucha.

"Además del torneo, esta vez también podré disputar **combates aislados** *contra otro luchador y participar en tres competiciones distintas:* **Group Battle** *(lucha por equipos de hasta 8 luchadores por Eliminación o Match Play),* **Time Challenge** *(ganar en el menor tiempo posible) y* **Tournament Battle** *(un torneo de 8 jugadores)"*



La lógica del mejor.

"Nuestros enfrentamientos tienen un sabor especial que ha impresionado al mundo entero. Esa atmósfera que flota en el ambiente seguirá presente en el nuevo Torneo. Y es que todos los luchadores que llegamos al Street Fighter adquirimos una **categoría especial** *que hace que nuestra forma de combatir no haya sido alcanzada por ningún otro aspirante al título de Rey de la Lucha. Es el carácter que imprime nuestro legendario nombre".*

volvería, y ha u promesa

rios redefinidos, sonido mejorado y un número mayor de modos de juego. Os hablamos de **Super Street Fighter II**, la última entrega del rey de la lucha, que en Diciembre estará entre vosotros con toda la acción de que sean capaces sus **32 megas**. Estas Navidades, la lucha volverá a estar de moda. Y Street Fighter volverá a causar estragos en vuestra mandíbula.



¡Se acerca la hora de Super Street Fighter II!

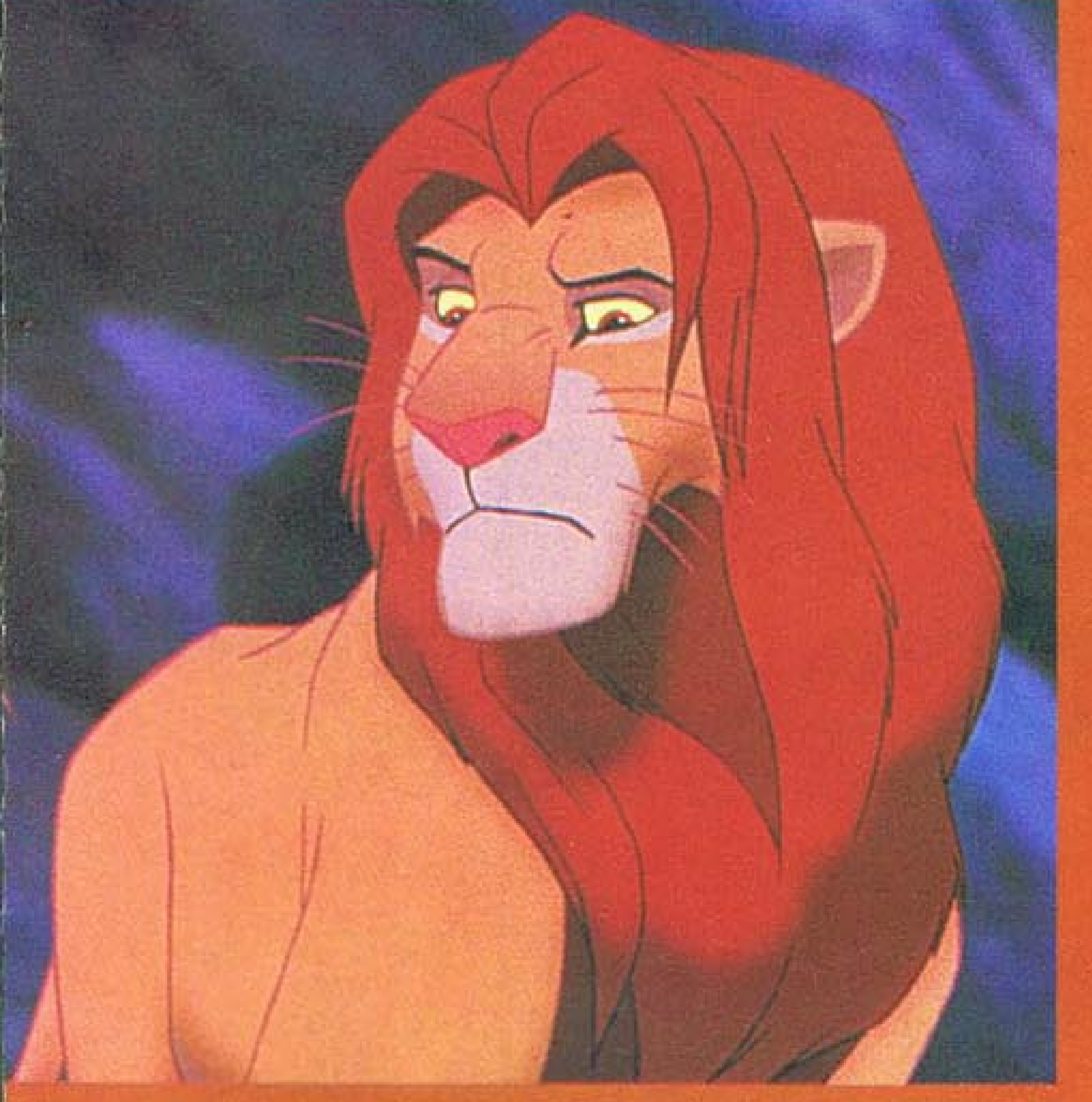
"Ya no hay tiempo para más. La llamada del combate ha llegado y nada podrá detenernos. Es el destino de los grandes. Será **dentro de un mes** *cuando el Torneo comience, y espero que estéis entre los asistentes. Si las palabras Street Fighter significan algo para vosotros, no podéis fallarme. Esta vez, nuestra cita llega con más fuerza que nunca".*

EL REY
Te inicia
el ciclo d

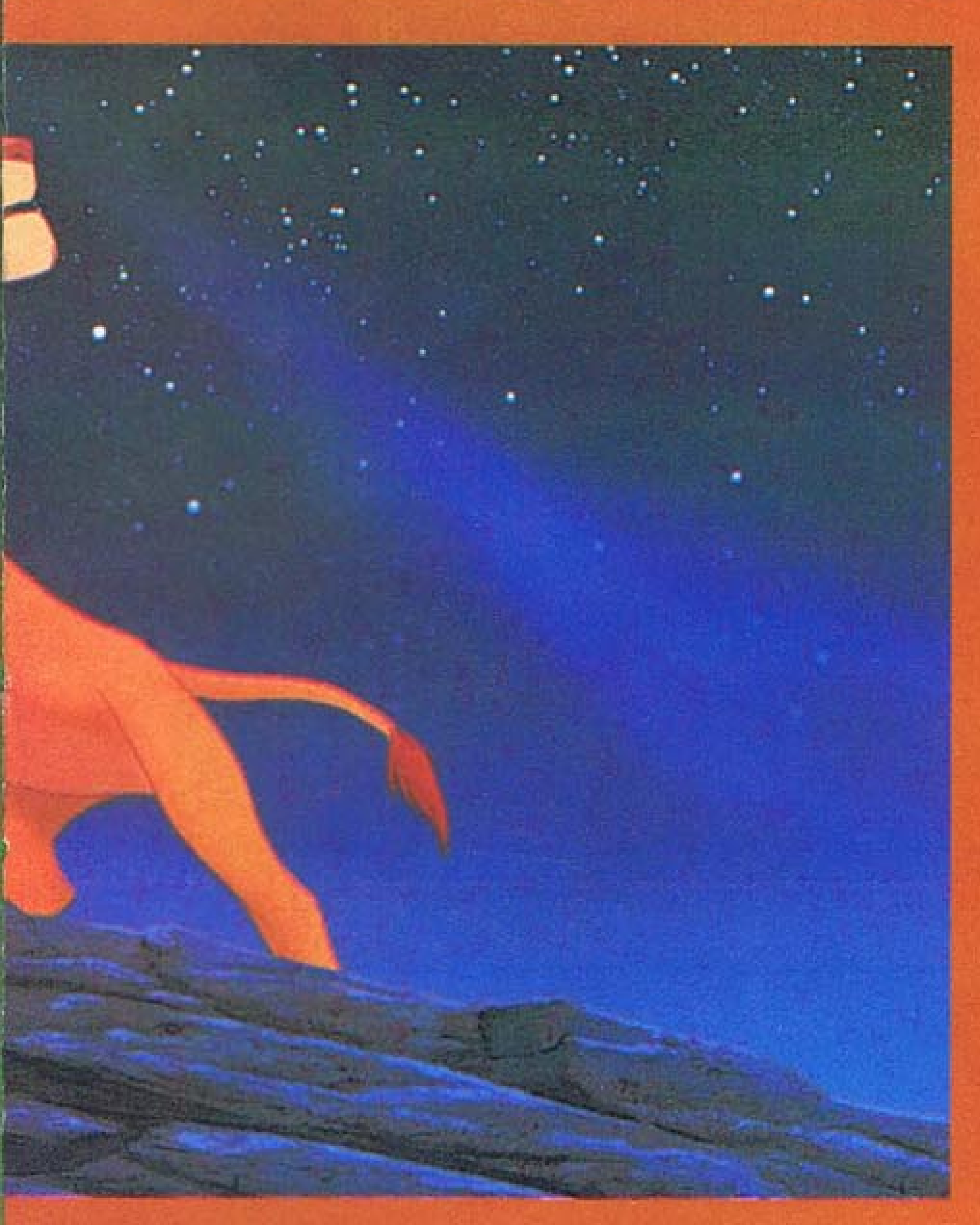
LEÓN

amos en
le la vida





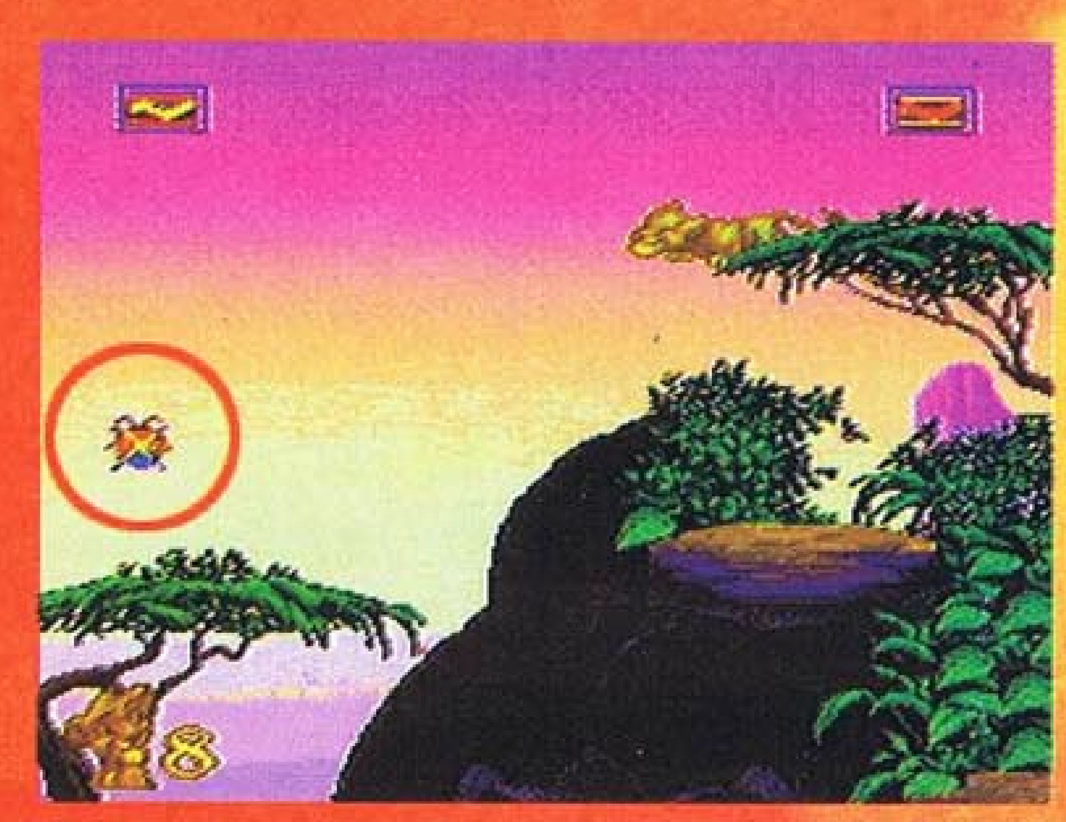
Prepárate para descubrir la última maravilla que Disney ha puesto a disposición de tu Super Nintendo: El Rey León. Adéntrate con nosotros en un viaje infinito, sublime, donde dibujos animados y gráficos parecen lo mismo y otra dimensión de sonido arrastra hacia la pantalla grande. Increíble. Descubre el ciclo de la vida, fase a fase, en un mundo dominado por sentimientos más que instintos, en el que el único enemigo es la hiena. Haznos caso, hombre, que juegos así verás poco y menos aún "reviews" como ésta.





Fase 1: Las tierras del reino





El primer contacto con el pequeño **Simba** sirve para **aprender a controlar sus felinos movimientos**. Con el **rugido**, por ejemplo, podemos **aturdir a los puercoespines** y saltar después sobre su panza. Tampoco hay que olvidar que la jungla esconde muchos secretos: investigar todos los rincones, copas de los árboles incluidas, reporta sabrosas recompensas en forma de **escarabajos que dan energía**.

Aquí deberíais ver

las primeras pantallas de las versiones NES y Game Boy del Rey León. Pero, bueno, huelga decir que no están. Veréis, esta revista lo ha intentado todo para conseguir una simple diapositiva de ambos juegos en desarrollo, pero nuestros esfuerzos han resultado inútiles. Virgin no nos ha concedido tal dispensa. ¿La disculpa? Está previsto que tales versiones salgan a la calle en **Febrero de 1995**. Sí, ¿y la disculpa? La programación se lleva en tal secreto que la casa inglesa ha denegado cualquier tipo de información. En fin, lo sentimos, cosas de los británicos, y del destino.

Fase 2: ¡Estoy impaciente por ser el rey!



Comienzan las dificultades. En esta fase deberéis afrontar duras pruebas dignas del mejor trapecista. Tendréis que **conducir un avestruz** a toda velocidad salvando obstáculos, **colocar los monos** de forma que os transporten por los árboles (por medio de los rugidos) y **saltar mientras os agarráis a las colas de los hipopótamos**. Menos mal que siempre hay **una vida extra** esperando a Simba hacia la **mitad del recorrido**...



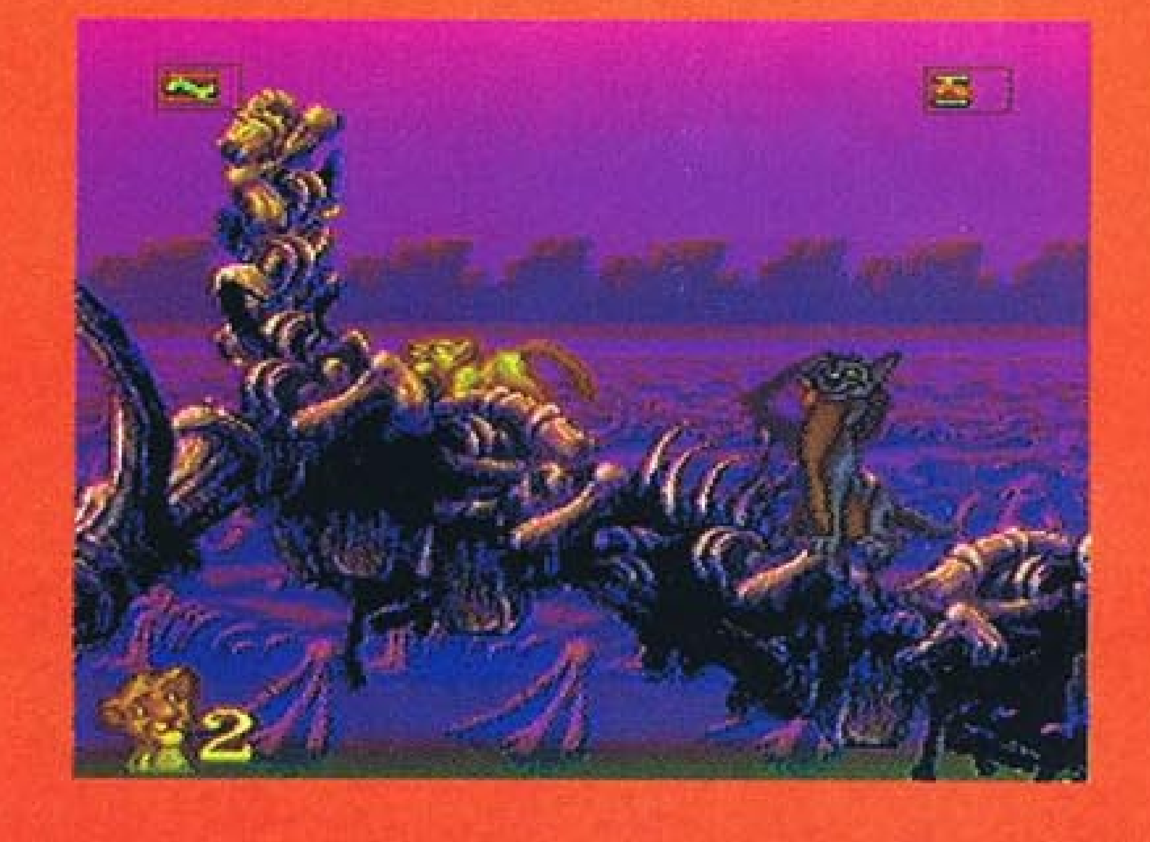


Fase 3: El cementerio de Elefantes

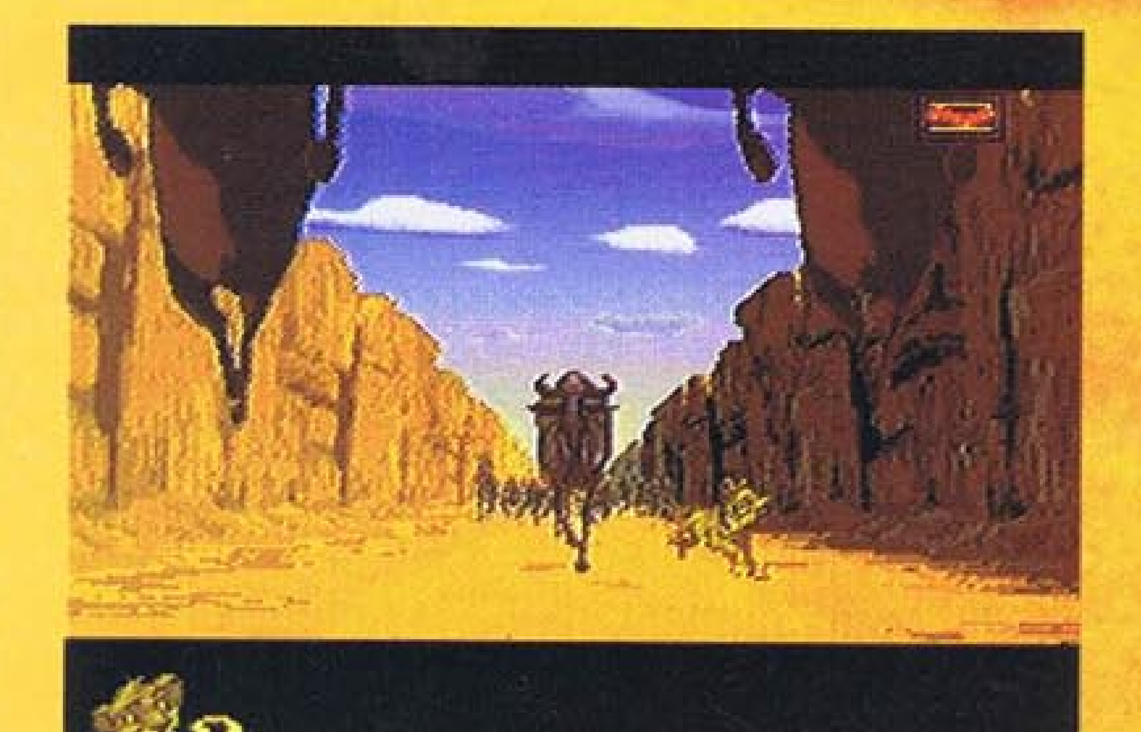


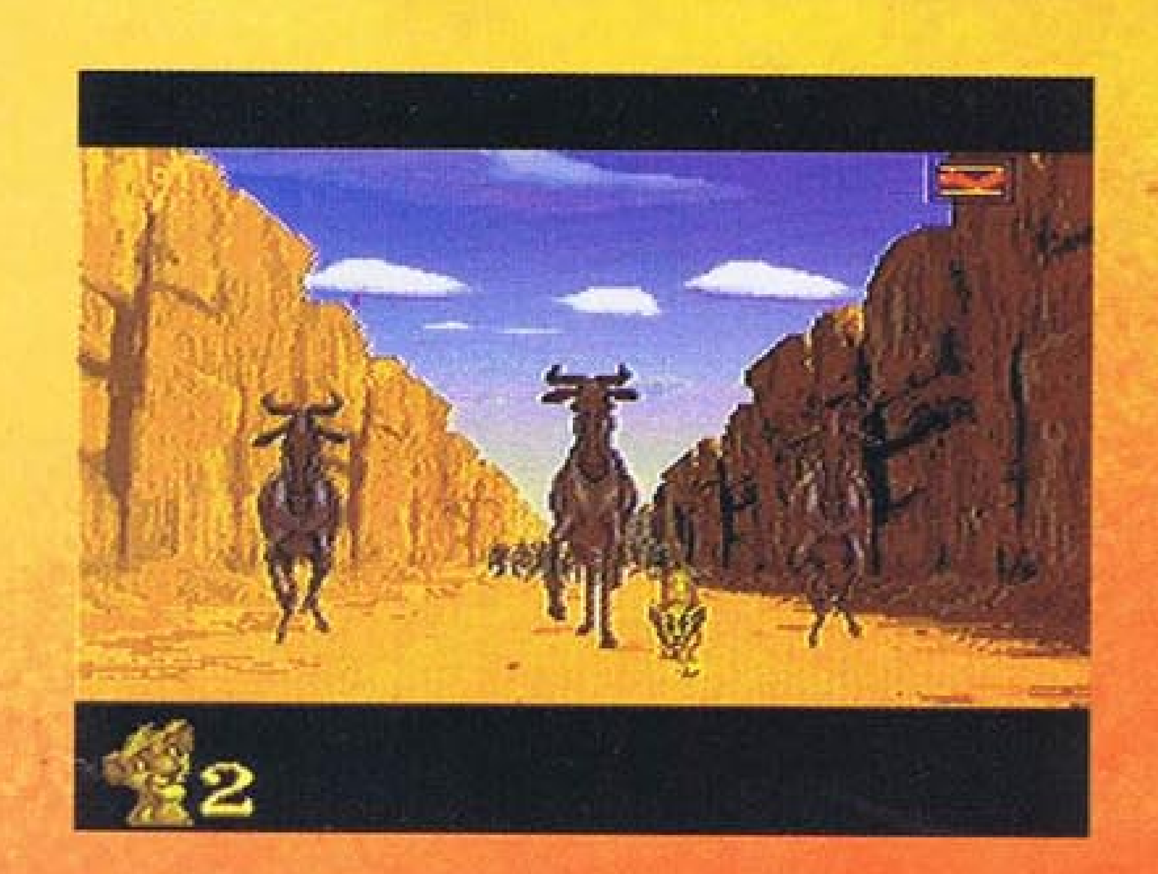
El misterio oculto del gran territorio de Mufasa. El lugar al que nadie debe ir. **El cementerio de elefantes es el hogar de hienas y buitres**, fieros enemigos del león. Y precisamente ellos son el **principal peligro** desde el comienzo de la fase. Además, Simba también podrá descubrir que **no todos los ítems son beneficiosos** (las arañas no son nada recomendables), y también que debe **trepar por una pared rápidamente** antes de que le alcancen los chorros de agua.





Fase 4: La estampida





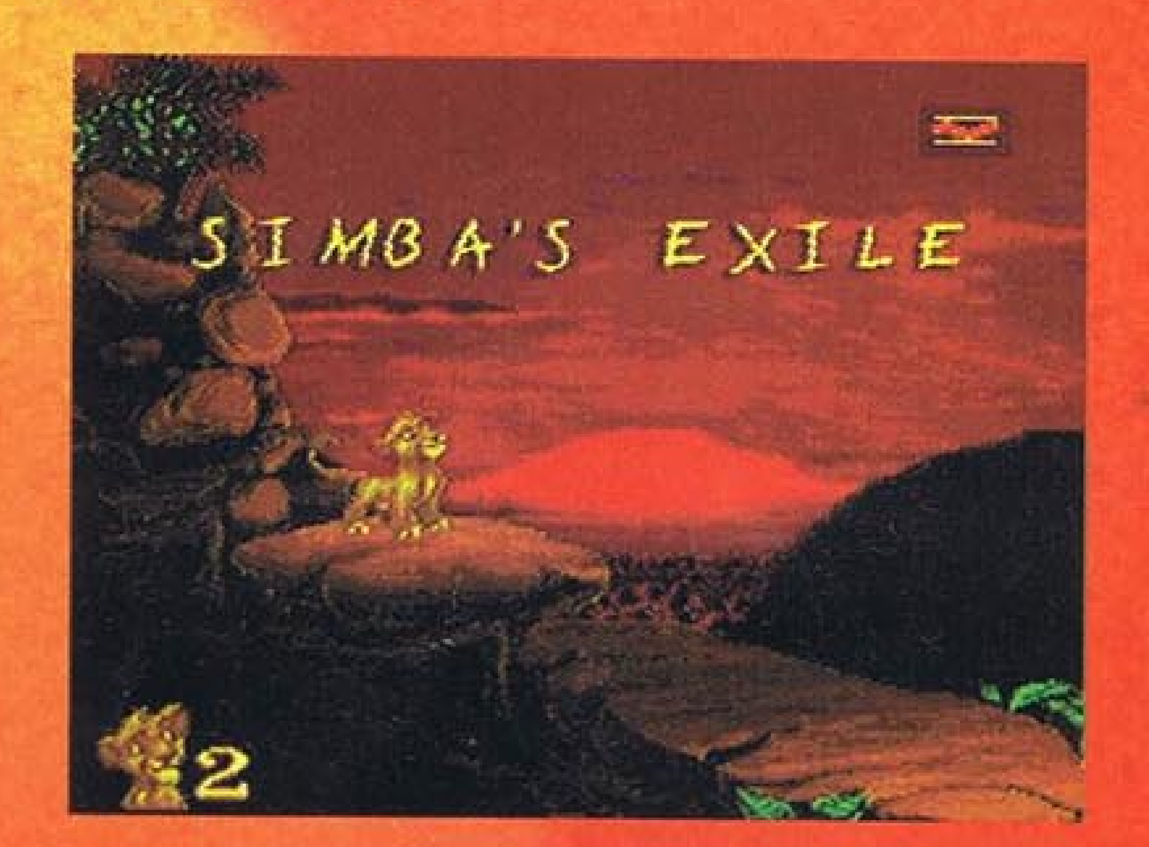
El nivel más espectacular y novedoso del juego. Sobre **perspectiva frontal y una sensación de velocidad alucinante**, Simba corre por **delante de una estampida** de antílopes a través de un desfiladero. La dificultad es impresionante, porque también hay que saltar las numerosas piedras que se cruzan en el camino.

Fase 5: El exilio de Simba



Con la moral por los suelos y el llanto en los ojos, nuestro cachorro **huye de su territorio a través de la frontera espinosa**, un tétrico lugar lleno de peligros en el que tenéis que poner en práctica sus **diferentes ataques**: si presionáis el **pad hacia abajo al tiempo que corre**, Simba rodará sobre si mismo y volteará a los puercoespines. **Saltar sobre ellos** es la forma más efectiva de eliminar pesados enemigos.





Juego y película fueron desarrollados al mismo tiempo, así que no es de extrañar tanto paralelismo en el magistral guión.

Fase 6: Hakuna Matata



Simba ha alcanzado la **última fase de su etapa "infantil" y también una de las más complicadas** en este Rey León. Después de deslizarse por una **serie de toboganes**, el cachorro llega a una cascada que tendrá que **escalar subiendo por los troncos que caen**.

En la cúspide le espera un **jefe final** (no todas las fases lo tienen) con pinta de **gorila cabreado que le tirará piedras** y no cesará de escalar por la montaña. Con un poco de paciencia (evitad las piedras y saltad sobre él cuando vaya a golpear el suelo), el **paso a la edad adulta** está asegurado.







Fase 7: El destino de Simba







Nuestro protagonista ya es un **león con todas las de la ley (superada su fase infantil), y eso se nota en el manejo del personaje**. Simba no sólo es más grande en tamaño e incluso fuerte, sino que además **sus rugidos son mucho más potentes** (no hay mono que se les resista). Además, contáis para la ocasión con un nuevo tipo de ataque, los **zarpazos**. La patada con garra **sustituye al salto** a la hora de acabar con unos enemigos que también tienen mayor entidad: **las panteras** dan fe de ello.

La **agilidad**, por otra parte, **sigue siendo la misma** a la hora de pasar plataformas. Una pena que tan crecidito dé los mismos saltos que cuando era sólo un cachorro. Pero bueno, suponemos que ya os habíais acostumbrado a la fórmula, ¿no es cierto?

Fase 8: ¡Préparate para el combate!



Nunca un nombre fue más adecuado para una fase. Preparaos, porque en esta **especie de volcán** cualquier descuido puede quitaros la vida. **Hienas, gotas de lava, géiseres, murciélagos** y todo tipo de bestias **aumentan la dificultad** hasta niveles extremos en una fase en la que **los escarabajos que rellenan la energía escasean** más que el dinero en nuestra cuenta bancaria. Todo sea por hacer el chiste. Unas risas.





Fase 9: El regreso de Simba

Nuestro protagonista **regresa a Pride Rock** dispuesto a demostrarle a su **malvado tío Scar** quién es el que manda allí. Esta penúltima etapa nos sitúa ante un **laberinto de cuevas** que hacen de **transportadores** hacia diferentes puntos de la fase. Vuestro objetivo pasa por ir entrando en ellas hasta que encontréis el camino correcto (para hacerlo, basta con presionar Arriba en el pad).



Evitad los **ataques del ejército de hienas que Scar os envía** y os plantaréis ante el **objetivo final**: que **vuestro león se enfrente a su tío en la décima y última fase del juego**.

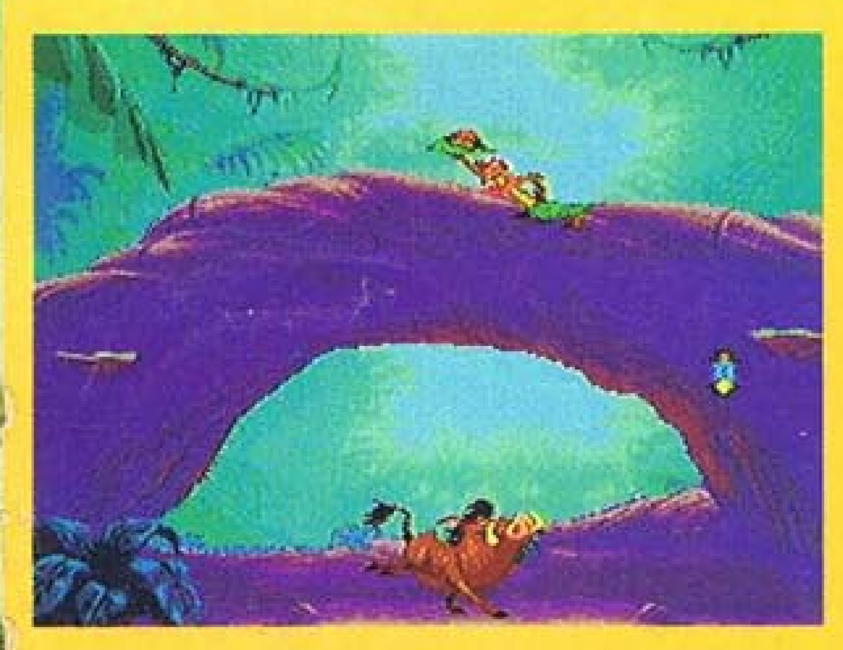
Hemos preferido **no desvelaros el desenlace**, así que no soñéis con ver imagen alguna de la última fase. Solamente os decimos que el ambiente del **enfrentamiento final** es similar al que vivísteis en **The Jungle Book**, con fuego de por medio y todo. Y un Scar súper poderoso y menos cursi.







Bonus para el rey





Pumba y Timón, dos de los animalejos secundarios del film, hacen de protagonistas de las fases de bonus. Pumba tiene que **evitar que los escarabajos que le lanzan lleguen al suelo**, mientras que Timón debe **recoger el máximo número** de ellos antes de que se agote el tiempo. El peligro estriba en que a veces no son escarabajos lo que encontráis, sino ítems que hacen que disminuya vuestra recompensa final.

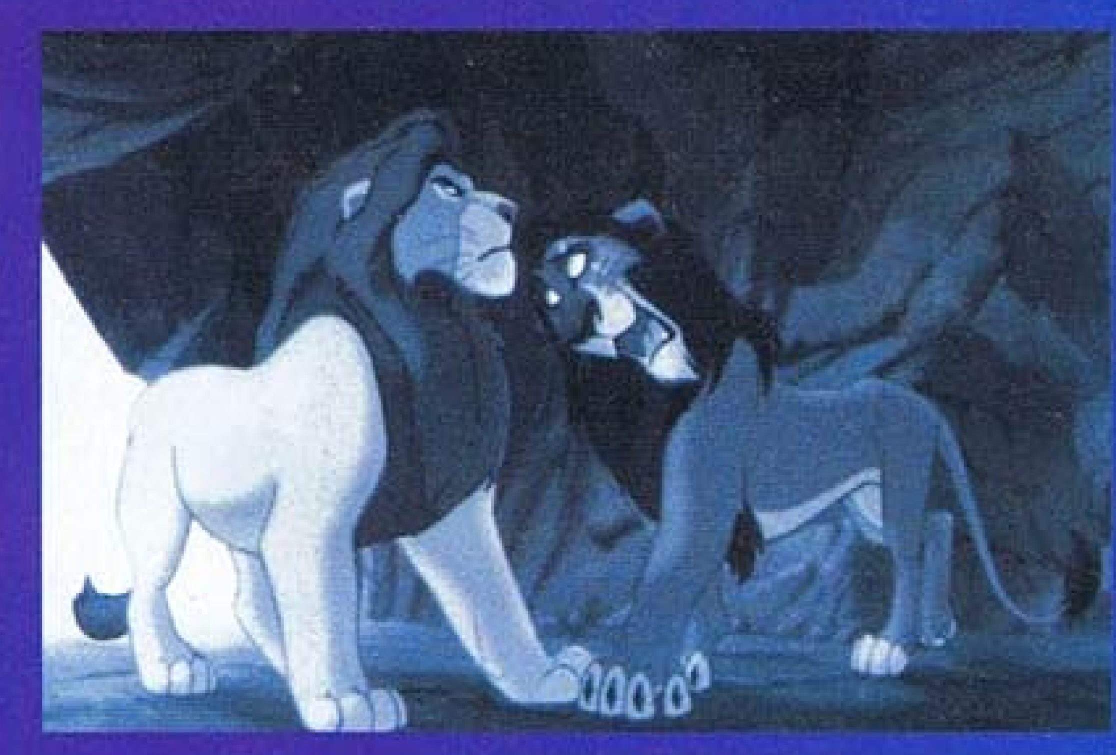
Opinión

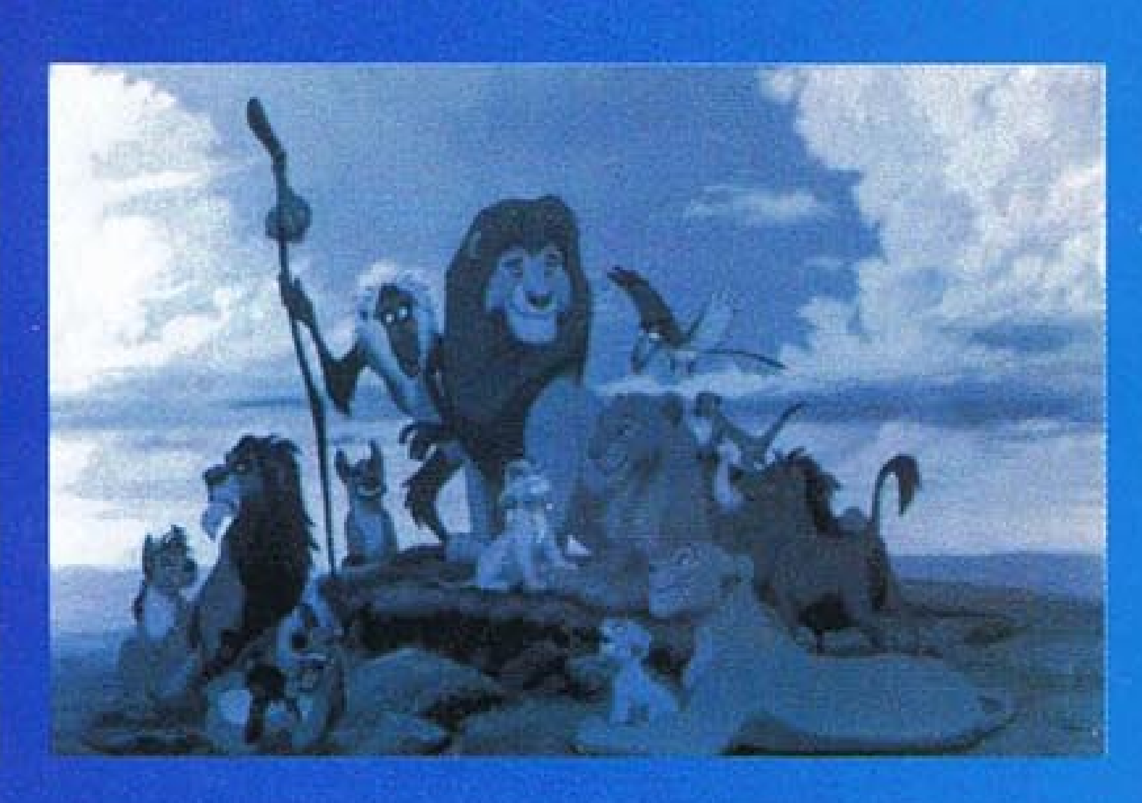
Promesa cumplida

El Rey León es exactamente la clase de juego que esperábamos que fuese. Al igual que otras adaptaciones de títulos Disney, estamos ante un **cartucho de plataformas** de un nivel **gráfico muy elevado**, especialmente en lo referente a las animaciones de los personajes, y una banda sonora de calidad extraída del film. Además, la posibilidad de **jugar con Simba cachorro y después adulto** añade **variedad** al asunto, pues el protagonista cuenta con **movimientos propios** en ambos momentos de su vida.

Puestos a citar aspectos negativos, comentar lo poco manejable que resulta el león en ocasiones y, sobre todo, lo **desiguales que resultan las fases**, tanto en desarrollo como en nivel de dificultad. En resumen que El Rey León se perfila como un **videojuego agradable**, para toda la familia, aunque **más difícil de lo que cabría pensar** a tenor del tipo de público al que va dirigido.

El 18 de noviembre veremos un nuevo crack





Se nos ocurren varias formas de comenzar un texto sobre El Rey León. El tema histórico vendría bien si tratásemos sobre la relación cine-videojuegos. O quizá convendría tocar la vena sentimental, con la llegada de las Navidades.... Tal vez nos pongamos en plan ecologista y hablemos sobre el mundo animal, pero... ¡qué demonios!, ¡si somos más de ciudad que las farolas! Mirad, lo mejor va a ser que nos dejemos de preámbulos. Con todos vosotros, El Rey León en todo su esplendor, cinematográfico y consolero.

«The Lion King» hace el número 32 de los largometrajes de animación de Disney y se estrenará en nuestro país el próximo 18 de noviembre. ¿Una cinta de dibujos animados más? Puede que sí, pero si profundizamos un poco podemos encontrar novedades y alguna que otra curiosidad. Esta nueva aventura tiene un **guión totalmente original**, a diferencia de las últimas películas de la factoría de sueños (Aladdin o La Bella y la Bestia). El Film nos cuenta la historia de **Simba, un cachorro de león que tiene que exiliarse de su reino** ante la muerte de su padre, el rey Mufasa. Tras su marcha se esconde la oscura mano de su tío, el ambicioso Scar, que será el responsable de que Simba tenga que crecer en la selva con la ayuda de **dos amigos inseparables, Pumba y Timon**. Allí, nuestro protagonista se hará adulto y conocerá su **verdadero destino: volver a casa y reclamar su trono** como Rey de los animales.

En la producción participaron **más de 600 artistas, animadores y técnicos, que trabajaron con 1.197 escenas de fondos** pintados a mano, así como 119.058 encuadres también coloreados a mano uno por uno. Cifras mareantes, sin duda, que se comprenden sabiendo cuál era el objetivo final: plasmar el paisaje y el ambiente de Africa en un film protagonizado por personajes animales. **Darles vida** fue, precisamente, uno de los mayores problemas, pues **se trataba de dotar de personalidad humana a personajes sin manos**. Para ello se contó con la colaboración del **aventurero Jim Fowler**, cuyos consejos revelaron que los leones se protegen tumbados de espaldas y repeliendo a los atacantes con las zarpas, o se enfrentan a sus rivales irguiéndose sobre las patas traseras.

La tecnología más avanzada tampoco estuvo ausente, pues la sección especializada en **Imagen Creada por Ordenador** (CGI, la misma que hizo la escena del baile en La Bella y la Bestia) se encargó de diseñar la escena de la **estampida de antílopes**, una de las más brillantes del film.

Un redactor de esta revista tuvo el placer de asistir al pre-estreno de la película que **Buena Vista International** distribuirá en nuestro país. Fuimos testigos de excepción de uno de los acontecimientos cinéfilos del año. Y es que a la vista de las cifras que maneja la compañía de Disney, parece que van a caer todos los récords tras el estreno del film. En Estados Unidos ha causado impacto. De momento se ha retirado a la espera de la llegada de la Navidad. Se estrenará de nuevo y volverá a derribar todos los números.

Ficha Película

Título: **EL REY LEÓN.**
Compañía: **Walt Disney Pictures.**
Directores: **Roger Allers y Rob Minkoff.**
Guión: **Irene Mecch, Jonathan Roberts y Linda Woolverton.**
Música: **Tim Rice y Elton John.**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super RETURN of the JEDI

El poder de la fuerza ya está en tu Pad

Un rubio guapete, un moreno resultón, una princesa en apuros, una especie de mono que anda a dos patas, dos robots de hojalata, un malo con voz de ultratumba y unas cuantas naves espaciales. Aderénzelo todo con algo de lío familiar y un pelín de romanticismo y ya está el crack encima ¡Con lo fácil que es crear una obra maestra del cine fantástico y que no se nos haya ocurrido a nosotros! Pues eso, que fue un tal **George Lucas**, quizá os suene el nombre, el que tuvo la genial idea hace una década aproximadamente, y el caso es que esta **guerra galáctica** sin precedentes aún sigue siendo tan atractiva como hace diez añitos. No crece uno, no.

El lado oscuro de la fuerza no descansa, y ahora vuelve a atacar a nuestros héroes en la **tercera y última parte de la trilogía** Lucas en versión videojuego. Efectivamente, os estamos hablando de **Super Return of the Jedi**.

Esta nueva entrega os permite seguir paso a paso el **argumento de la película** a lo largo de sus **diecinueve fases**, y además incorpora **caras nuevas a su plantel de personajes protagonistas**. Son ahora **cinco en total** los coelgas que podéis controlar durante la partida, cada uno por supuesto con sus movimientos característicos.

Luke, el protagonista principal, es un **caballero Jedi** desde el comienzo del juego, y eso le permite usar el **poder de la fuerza** a su antojo: puede lanzar la **espada láser** a lo boomerang, congelar a sus oponentes, volverse invisible y restaurar su barra de energía. Los



Se completa la trilogía. *Viendo esta imagen cualquiera diría que estamos hablando de Star Wars o El Imperio Contraataca. Pero no, es el Retorno del Jedi. Viene cargado de más acción, dificultad y unos caretos la mar de nuevos.*



En el planeta Tatooine



El comienzo nos recuerda algo, ¿verdad?



El bar está de lo más animado a estas horas.

La **primera parte del Retorno del Jedi** *se desarrolla en el planeta natal de Luke. Para empezar el juego no está nada mal* **una fase en Modo 7 a los mandos del Landspeeder**, *en el que Luke, Leia y Chewie se dirigen hacia el palacio de Jabba the Hutt para rescatar a Han Solo. En las seis siguientes, que os llevan* **desde el bar galáctico hasta el Sail Barge** *(la nave en la que Jabba intenta huir), se mezclan acción a tope y plataformas. Las partes altas del mapeado suelen* **esconder ítems que rellenan la energía o vidas extra**, *y normalmente los enemigos también liberan objetos al morir. Esta etapa termina en un* **enfrentamiento con el mismísimo Jabba**, *monstruo que no es excesivamente difícil derrotar, sobre todo si jugáis con* **Han Solo (su pistola láser le permite mantenerse a distancia)**.



Leia sabe desenvolverse muy bien con su arma.



Jabba no es tan fiero como lo pintan.



¿Un bloque de hielo? Pues fijaos cómo dispara.



Chewi es torpe pero demoledor de todas todas.





El hogar de los Ewoks



La siguiente escala *en vuestro viaje hacia la Estrella de la Muerte os lleva hasta* **Endor, el planeta de los Ewoks**, *que es el escenario en el que se desarrollan las próximas cuatro fases:* **Endor 3D-Speeders, Ewok A, Ewok B y Luke a Endor**. *La primera de ellas vuelve a ser una* **fase de conducción** *en la que recorréis el bosque a toda velocidad montados en un Speeder. Vuestra misión consiste en acabar con un número determinado de Scouts, los vehículos imperiales que se cruzan en el camino. Después, el protagonismo recae en un nuevo personaje,* **Wicket, un ewok** *que os acompaña por su aldea durante dos niveles. Su ataque especial es un* **arco cuyas flechas, clavadas en los árboles, le sirven de escalera**. *Esta parte del juego finaliza con una* **fase casi laberíntica** *en la que Luke se enfrenta a todo tipo de enemigos. En las alturas veréis al* **enemigo final**, *y si queréis un consejo, utilizad* **vuestro sable láser** *como* **escudo en el que reboten su disparos**.



El ewock está a punto de entrar en acción.



Ya al final, Luke muestra su tino con la espada.

Super RETURN of the JEDI

cuatro restantes son **Han Solo (pistola láser y granadas)**, la **Princesa Leia** (aparece con **tres vestidos**, cada uno con **diferentes poderes**), **Chewbacca (pistola láser y puñetazo en espiral)** y el **ewok Wicket (arco y flechas)**.

El desarrollo del juego es una intrépida mezcla de géneros. **Plataformas, acción y conducción de diferentes vehículos** se dan cita en fases que se caracterizan por el **dinamismo y la constante aparición de enemigos** que a menudo liberan **ítems de energía al morir**. Además, abundan los **power-ups que ofrecen vidas extra o potencian el arma correspondiente**, con lo que el aliciente aventurero tiende a ser mayor. Tanto como puede serlo el revivir **los momentos más espectaculares de la película** en vuestra Super Nintendo. Bien chicos, ya lo sabéis todo. Ahora, a jugar.

El desenlace está cerca

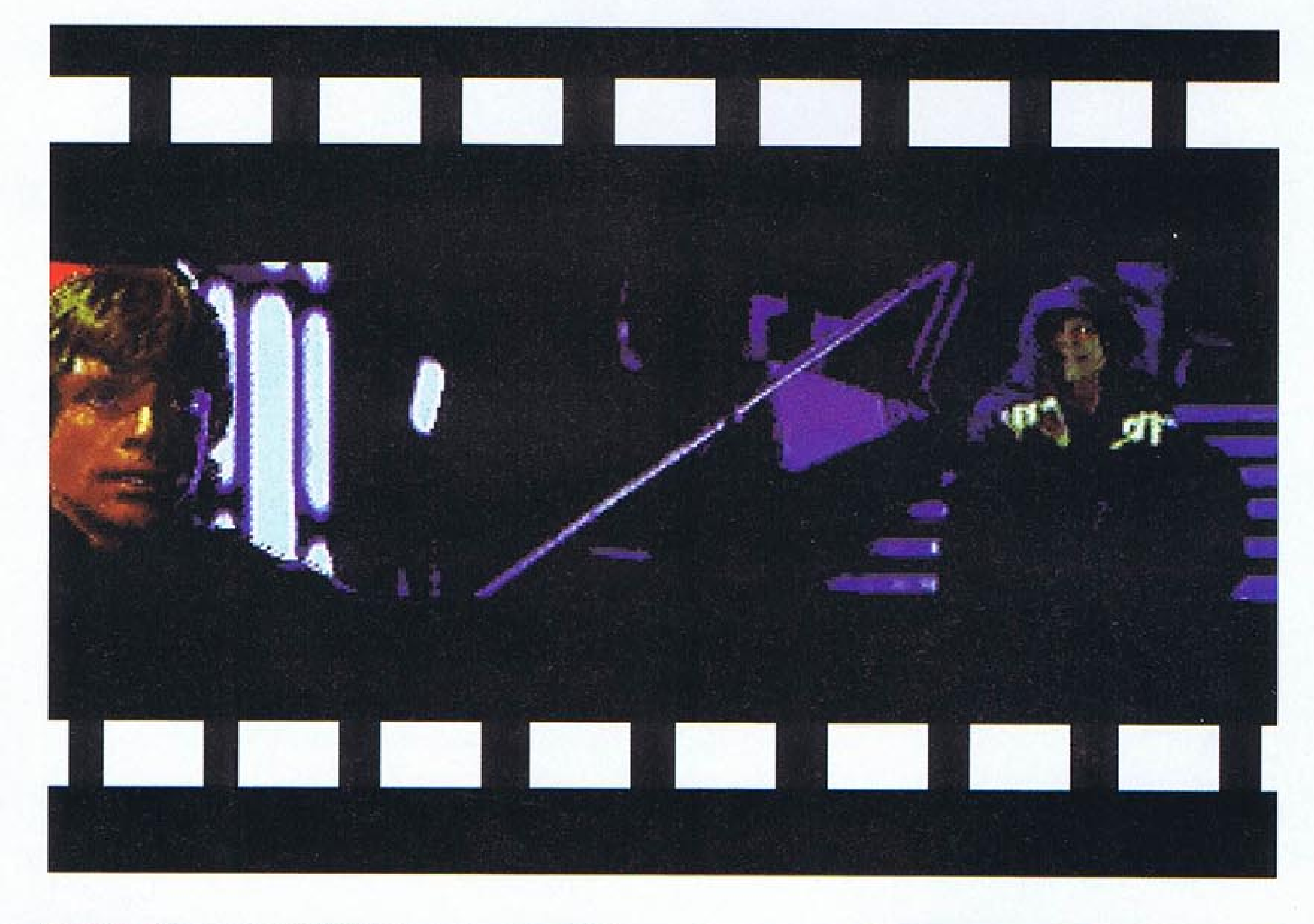
Si recordáis el argumento de la película, el plan de ataque de los rebeldes pasaba por un objetivo claro: nuestros amigos debían **penetrar en la Estrella de la Muerte** *y desconectar el generador que mantenía su escudo. Ese sería el momento en el que* **Lando Calrissian pasaría al ataque** *pilotando el Halcón Milenario. Pues eso exactamente es lo que tenéis que hacer en las* **siete siguientes fases** *del Super Return of the Jedi: manejar el Halcón Milenario en dos nuevos niveles con Modo 7 de por medio, llegar hasta el* **generador de la Estrella de la Muerte y guiar a Luke por** *el interior de la base del Imperio.*
No podía faltar el mal trago que pasa Luke al enfrentarse a **Darth Vader**, *su padre, y después al propio* **Emperador**. *Ambos toman la forma de jefes de fase, con lo que debéis utilizar al máximo el poder de la fuerza de Luke: la opción llamada* **Force Heal**, *que os permite cambiar vuestra barra de energía cuando esté casi agotada por la de la fuerza que aparece a la derecha de la pantalla, resulta de gran utilidad.*



Brillante modo 7 en la fase del Halcón Milenario.



Usa la fuerza, Luke. Darth Vader es muy peligroso.







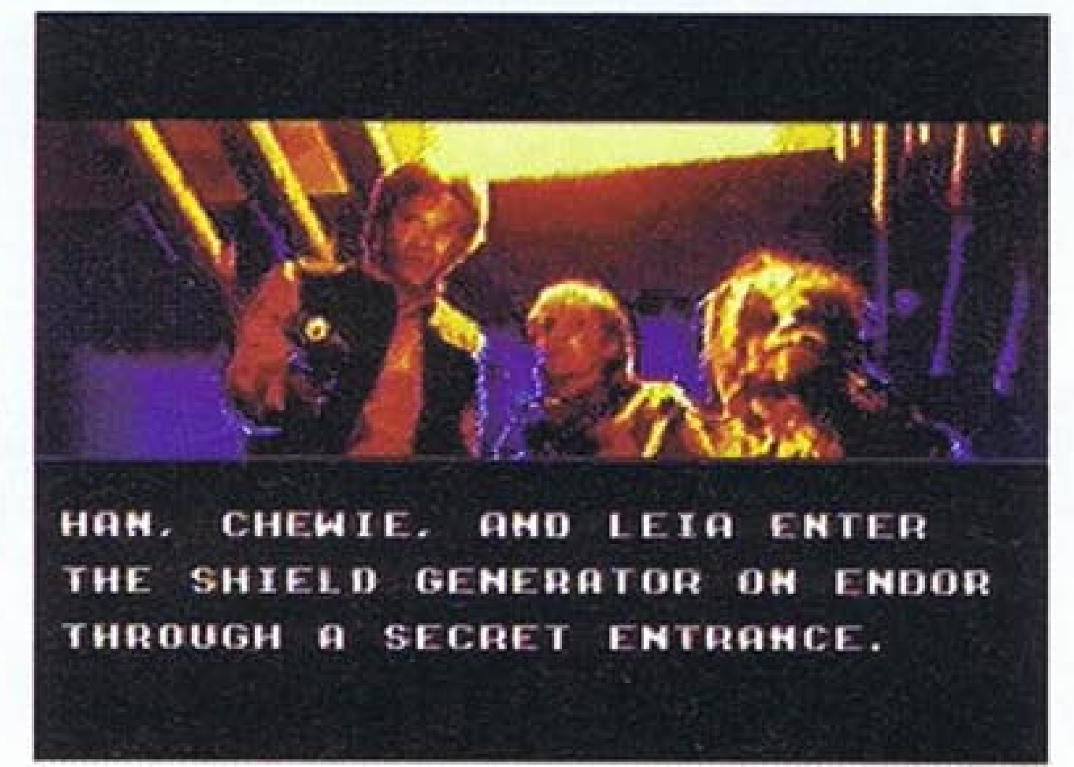








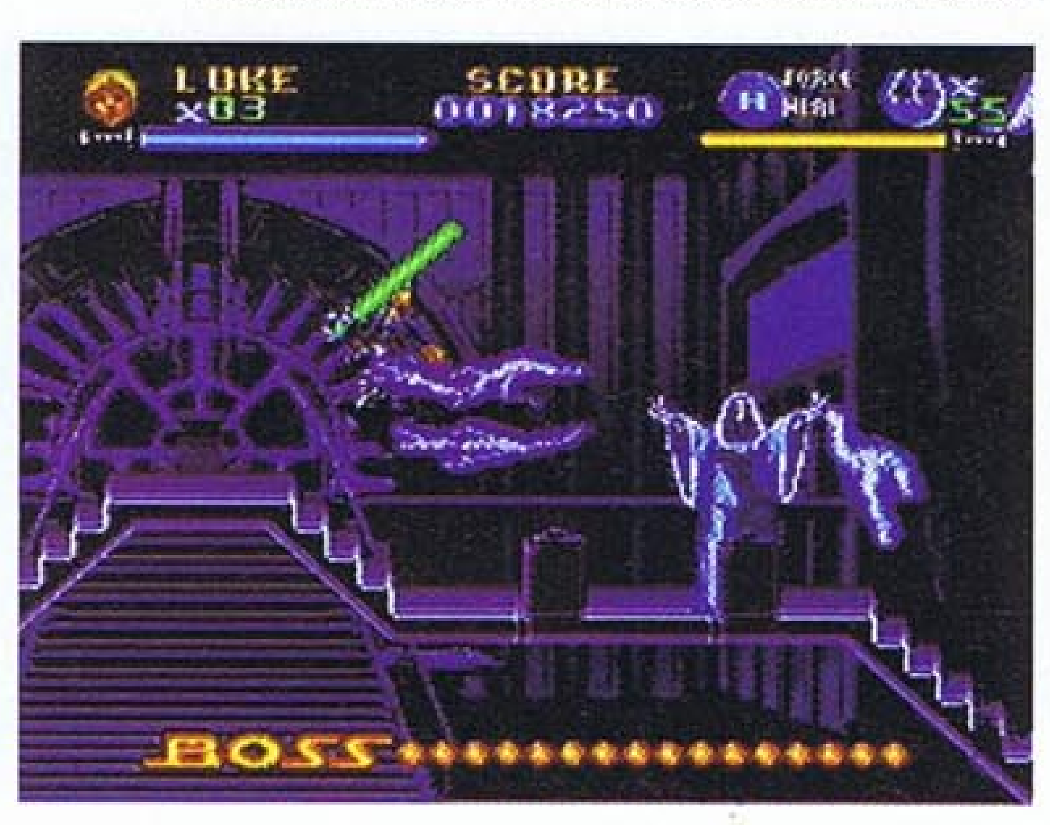
Ojito, el interior de la base es muy peligroso.



Película al 100%. Para situarse en todo momento.



Segundo modo 7 para el Halcón sin Han Solo.



El emperador. Nuevo jefe y más dificultades para Luke.

El corredor de la muerte

Ya estamos en la **última fase del juego**, *la más difícil de todas y una de las más brillantes a nivel técnico que encontraréis en el cartucho. Sentados en la cabina del Halcón Milenario y con visión subjetiva,* **debéis llegar al corazón de la Estrella de la Muerte**, *hacerlo estallar y salir rápidamente antes de que* **el fuego de la explosión** *os alcance.*
La fase se desarrolla a una **velocidad vertiginosa** *-lograda gracias al* **magnífico efecto de acercamiento de las paredes del corredor** *por el que os desplazáis-, y obliga a* **aguzar permanentemente vuestros reflejos. Lo contrario significaría** *chocar y perder un tiempo precioso. Es sin duda un* **magnífico final** *para un cartucho digno de una de las joyas del cine de ciencia ficción.*


Viaje a las entrañas de la Estrella.



Escapa rápido de la explosión.


Todo rojo y en plan huída.







JVC / LUCASARTS
LucasArts

Megas: **16** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Una jugosa mezcla de plataformas y acción trepidante que incluso presenta cinco fases de conducción. La receta ideal para "galactiquear" de lo lindo.

• Desarrollo:
El argumento de la película es seguido paso a paso a lo largo de diecinueve fases. Muchas de ellas permiten elegir personaje antes de comenzar a jugar.

• Tecnología:
Un nivel galáctico: digitalizaciones del film, Modo 7 en las fases de conducción, sonido estéreo con la banda sonora original. No se puede pedir más.

• Duración:
Es lo suficientemente largo como para durar una eternidad, pero tiene un sistema de passwords que lo hace asequible al personal avezado. Ideal.

GRAFICOS — **89**
Sprites similares a los personajes de la película y escenarios súper variados.

SONIDO — **90**
La recreación de la famosa banda sonora crea un ambiente ideal de juego.

MOVIMIENTO — **92**
Dinamismo y ataques propios para cada uno de los cinco protagonistas.

JUGABILIDAD — **88**
Tanto los protagonistas como los diferentes vehículos se manejan con absoluta facilidad. Pero el juego es un pelín difícil.

ENTRETENIMIENTO — **93**
Seguir paso a paso el argumento de la película es una auténtica gozada. Pero más gozada es pasar de fase.

Opinión — Por Javier Abad

Super Return of the Jedi es similar a las dos anteriores entregas de la trilogía, pero añade suficientes elementos como para renovar la mecánica. Hay nuevos personajes, cada uno con sus propios ataques, un larguísmo plan de juego, uso brillante del Modo 7, escenarios de calidad, amplio número de enemigos e incluso una atmósfera implacable. Lo que se dice un juego imprescindible que invita a ser disfrutado.

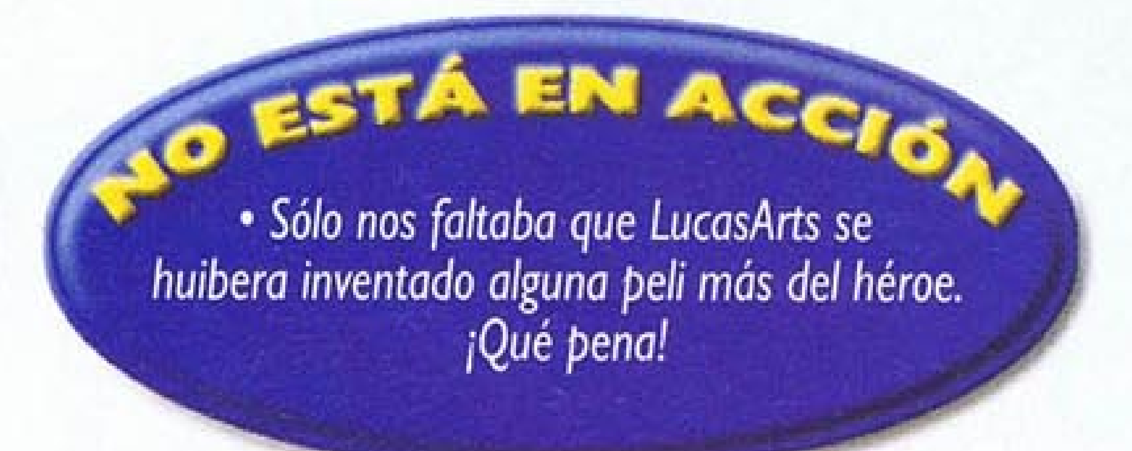
Recomendación
Imprescindible lo miréis por donde lo miréis. Vuestra Super os lo agradecerá.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ESTÁ EN ACCIÓN

• Fases muy variadas.
• Tres películas en un cartucho.
• Inusual técnica cinéfila.



INDIANA JONES

Así entiende LucasArts las aventuras de Mr Jones

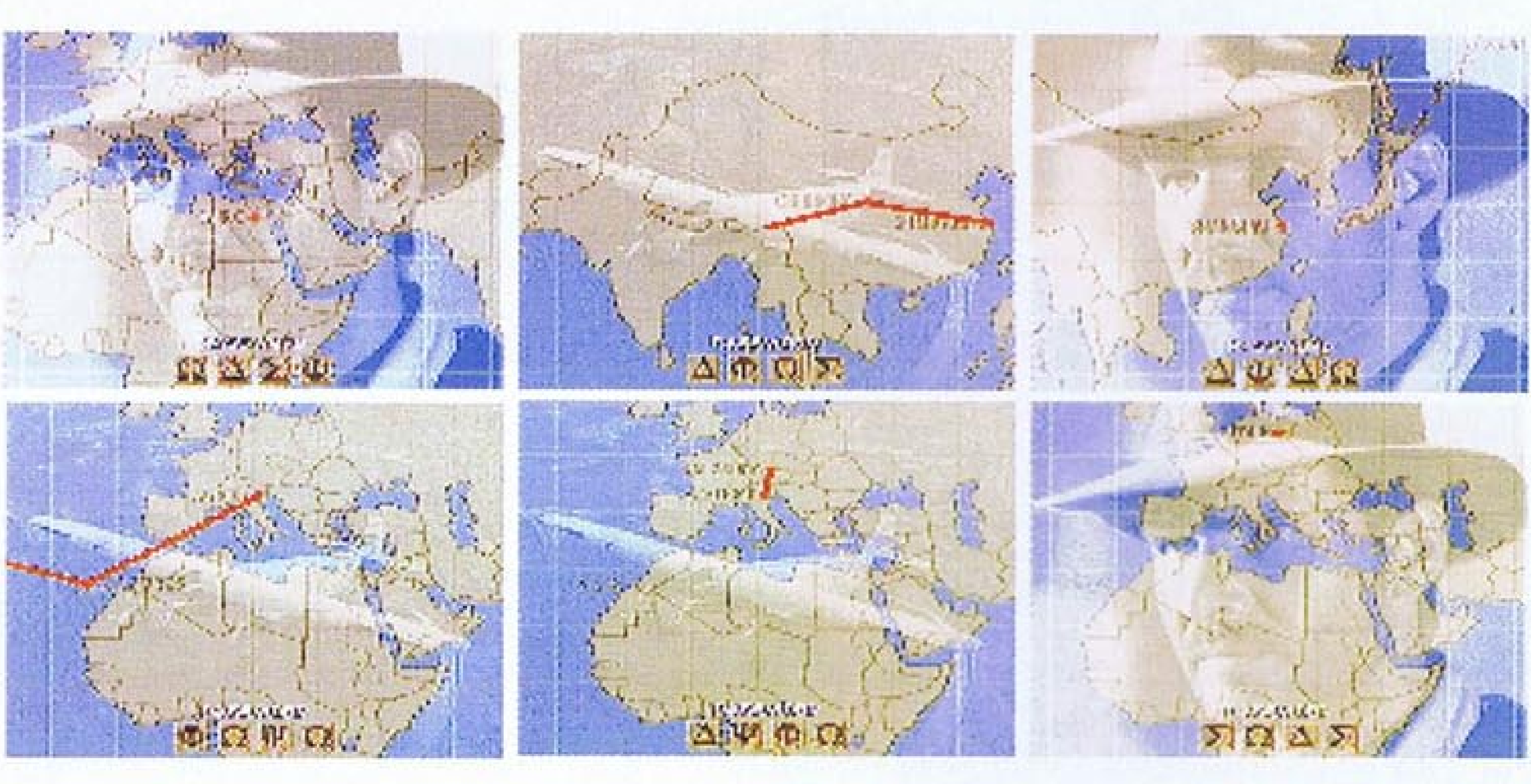
Enhorabuena, fans de Indiana Jones. LucasArts acaba de dar la puntilla a las **tres películas** del amigo Harrison Ford convirtiendo sus apologías en un solo cartucho Super Nintendo de 16 megas. A la voz de ya podréis meteros en la piel del aventurero y buscar el Arca Perdida, el Templo Maldito o el Santo Grial de La Última Cruzada sin salir de casa, sin pagar entrada y sin guardar colas.

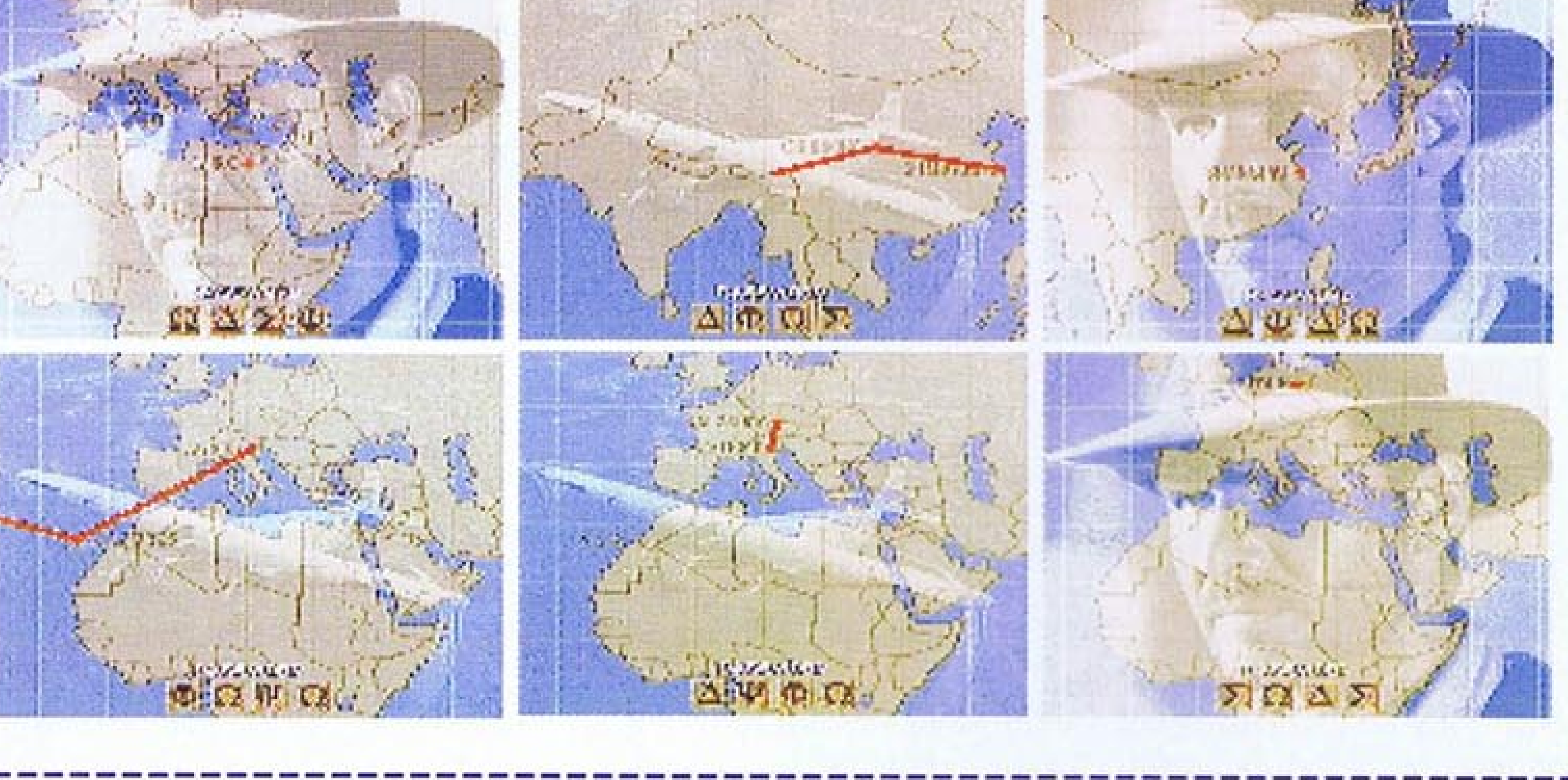
Factor 5 es la responsable del magnífico trabajo realizado con Jones. Largo, escrupuloso y muy bien estructurado, el cartucho os invitará a revivir las hazañas del valiente Indiana a lo largo de **27 fases asombrosas** en las que seguiréis a pies juntillas cada guión de cada película. Desde el Templo Maya y su ídolo de oro al castillo nazi, pasando por las alcantarillas de Venecia o un divertido viaje en Zeppelin, todo lo que ha hecho de este tipo un héroe de fábula es, desde ya, cosa vuestra.

La **primera entrega** recorre un templo Maya, Nepal, El Cairo e Islandia para terminar en una extraña cueva centro de desfogue de espíritus. El objetivo pasa por dar con el **Arca Perdida** pero antes de eso tendréis que veros las caras con una

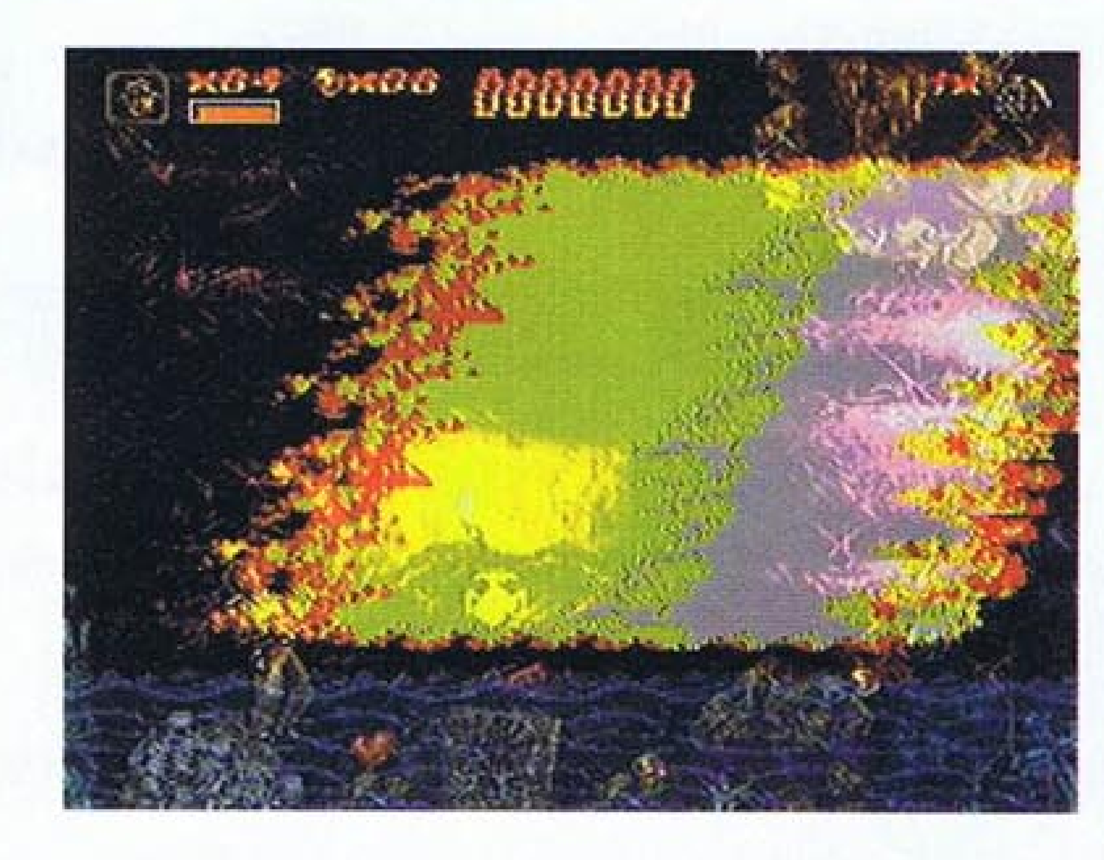
Ponlo fácil pero no tan difícil

Tres passwords para superar el Arca Perdida, otros tres para el Templo Maldito y cuatro para la Última Cruzada. *Nosotros los tenemos todos, pero como queremos que juguéis hasta el final vamos a publicar sólo unos cuantos. Os ayudarán a ver las mejores fases, pero nunca a salir airoso de todas. Para eso estáis vosotros. Además, la* **lista completa de passwords tampoco transporta a todas las fases**. *Digamos que lo hace al principio de los subniveles, pero a partir de ahí tendréis que "currároslo" amigos. Un ejemplo: Entre el password del último nivel del Templo Maldito y el primero de la Última Cruzada hay tres fases que deberéis jugar por vosotros mismos. Otra vez será. Probablemente el mes que viene.*

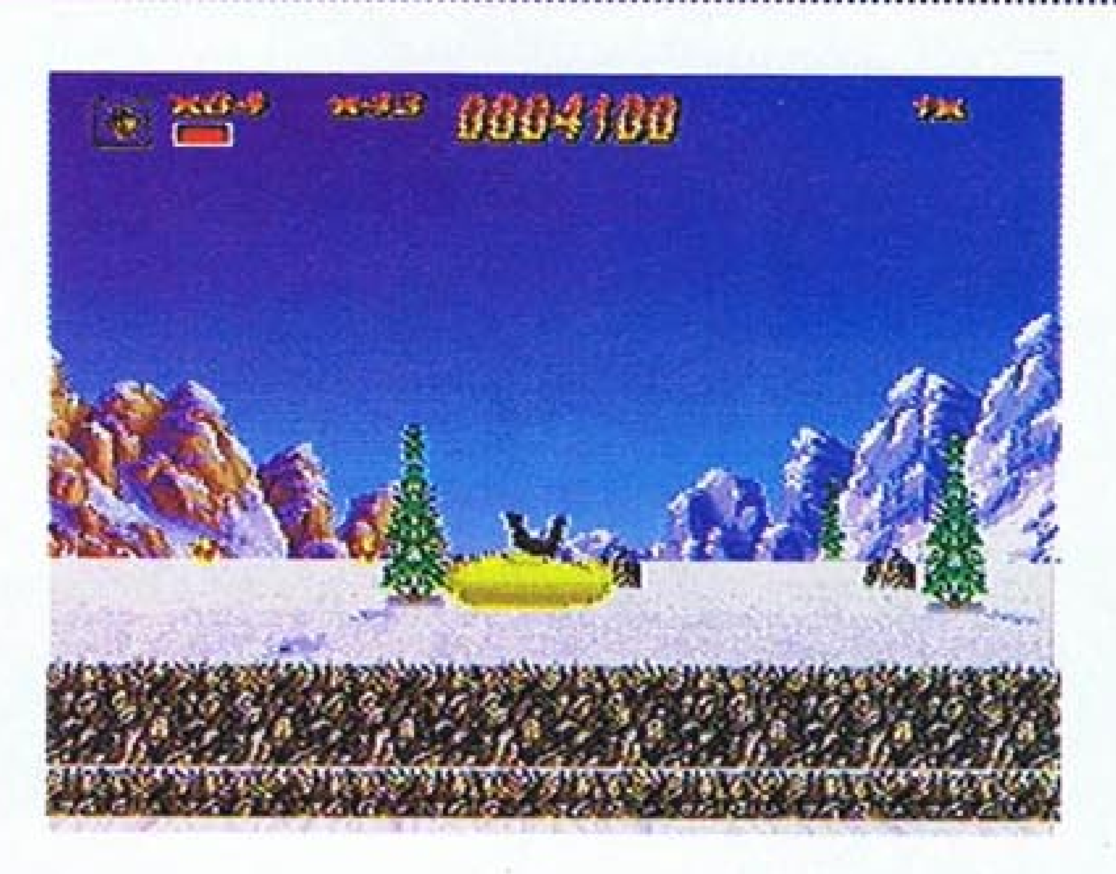




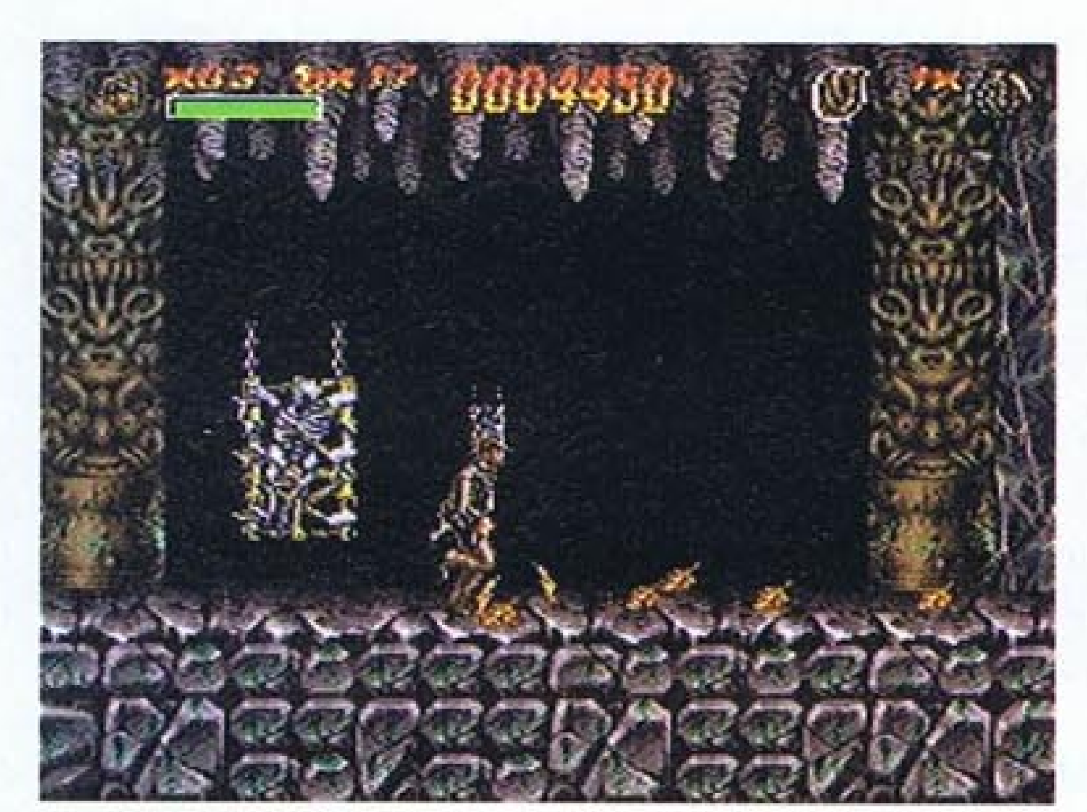




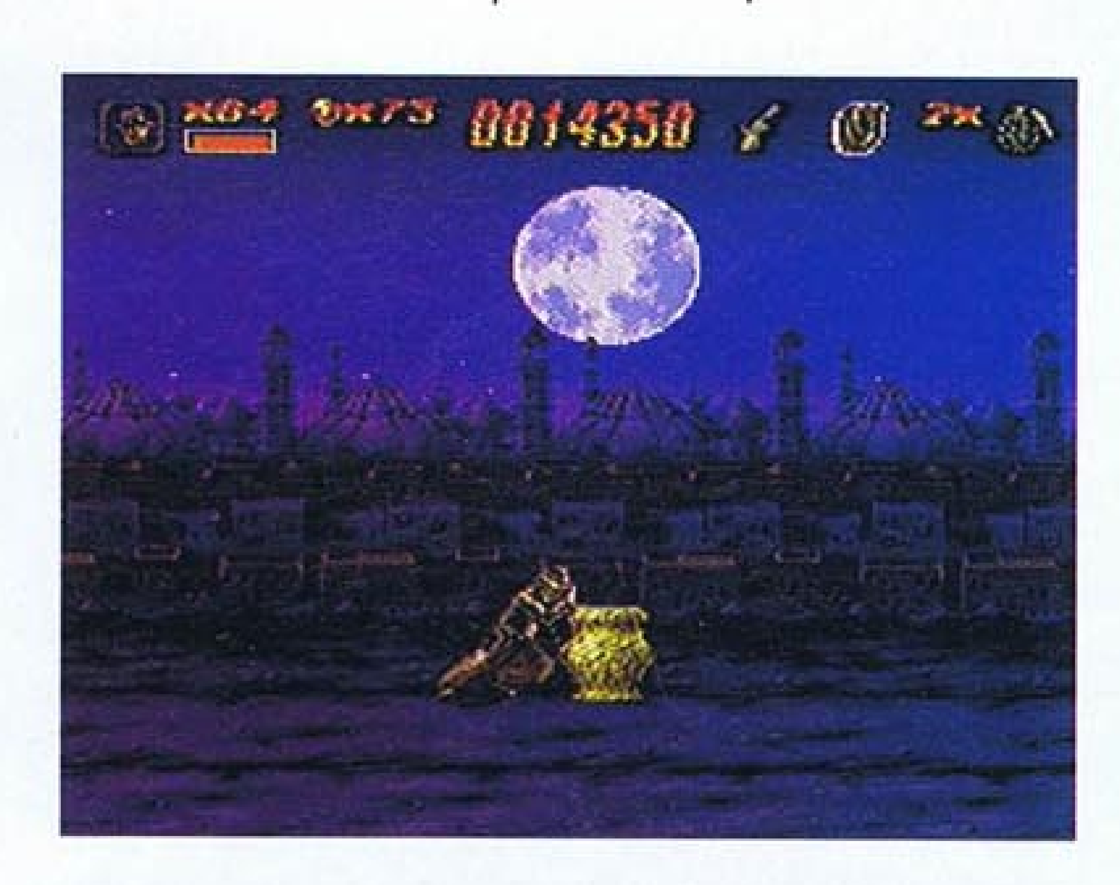
Muy especial. *Seguro que Indiana Jones es el primer cartucho que reproduce con tal tino las aventuras de un héroe.*



Jugar a todo. *La mezcla de géneros en Indy es tan abundante como las historias que rodean sus films.*



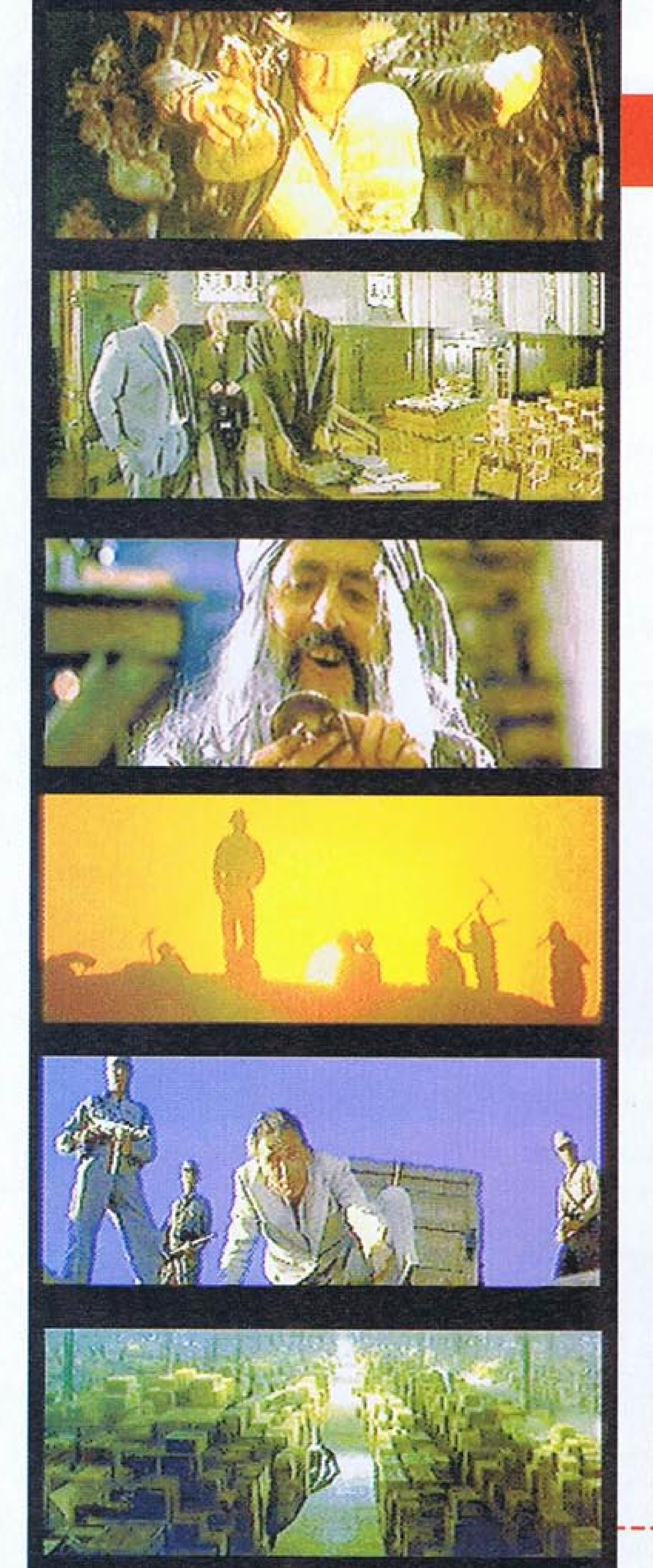


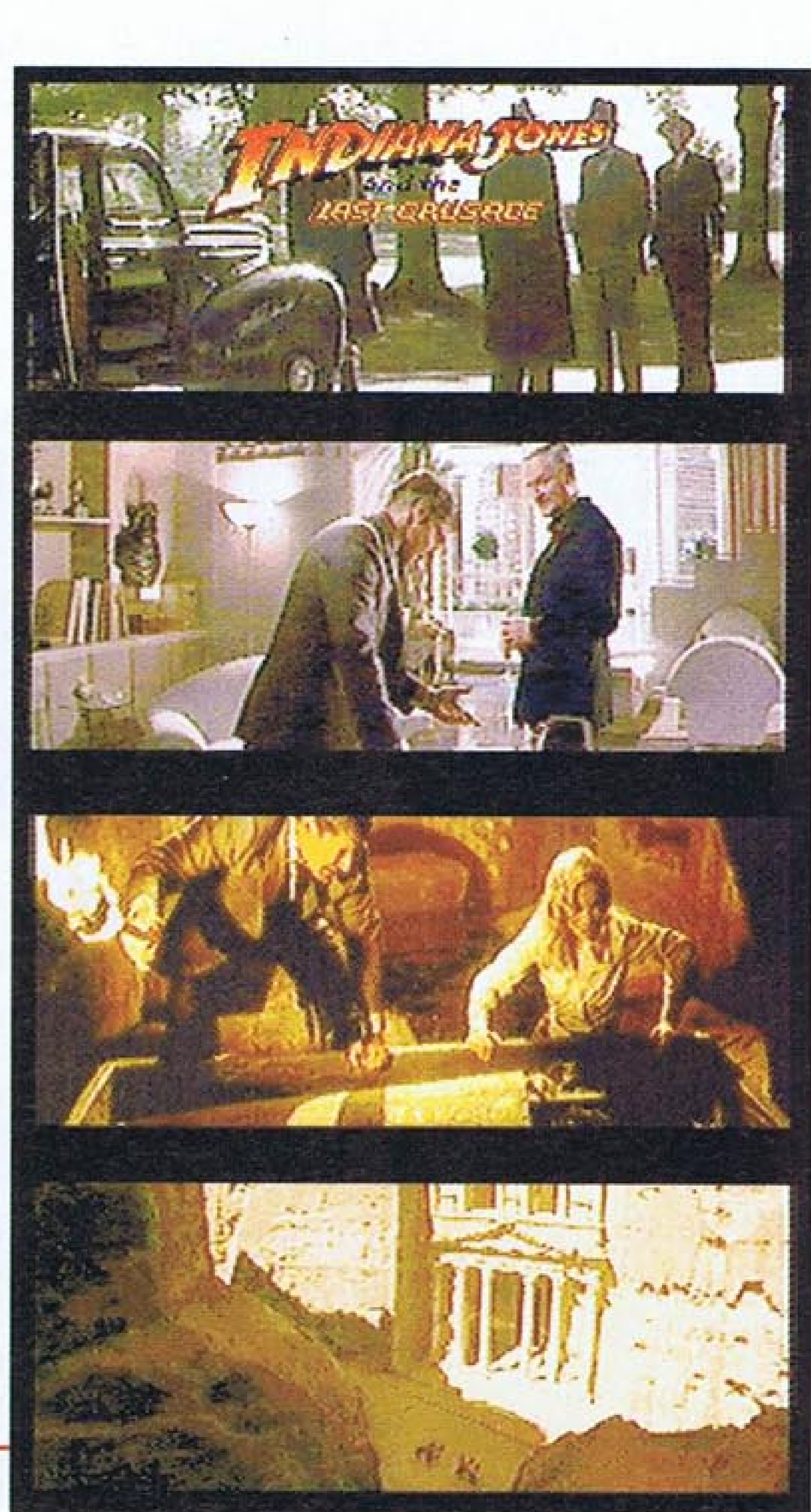


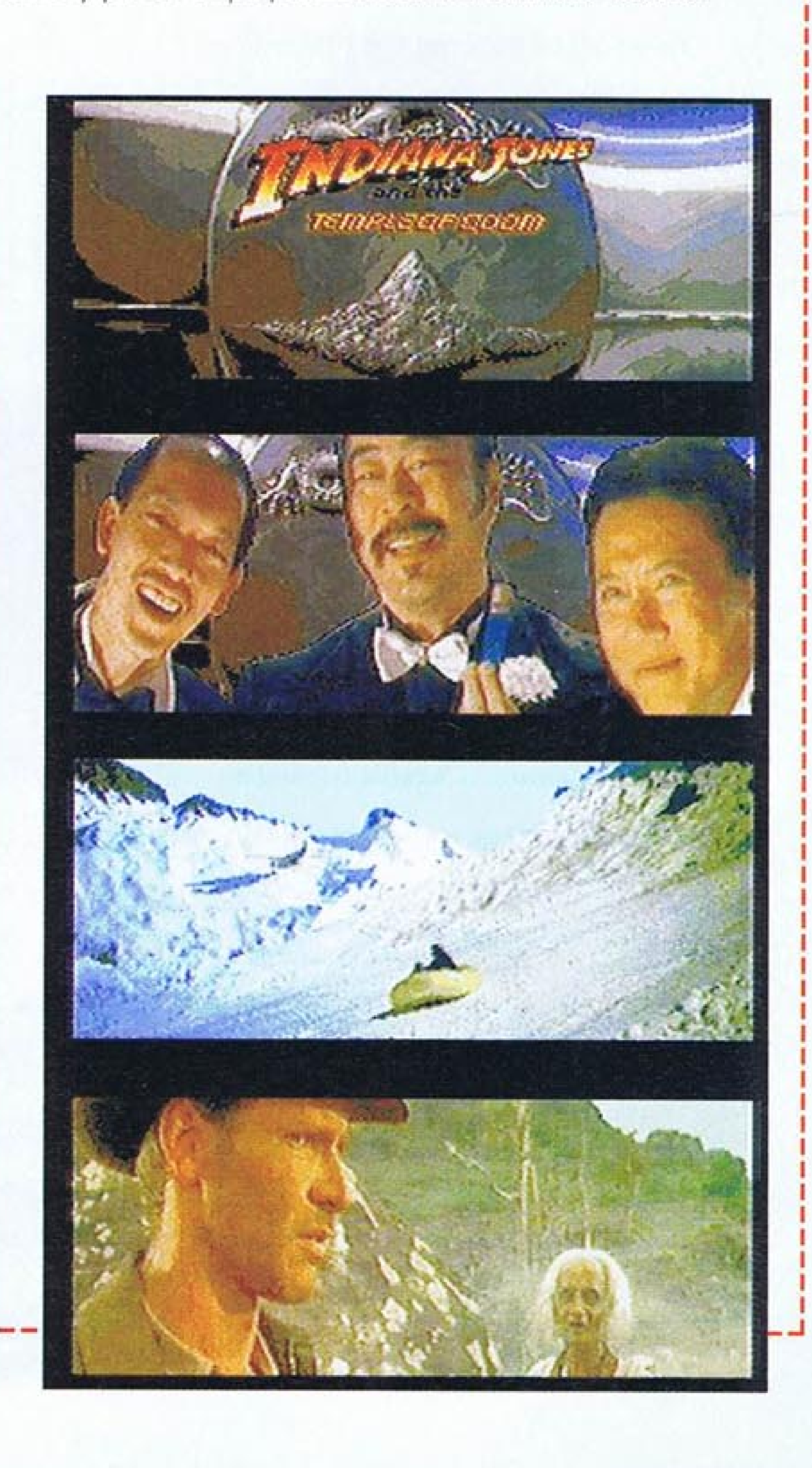


Un cartucho de película

La acción de Indiana Jones está salpicada de **escenas digitalizadas extraídas del film**. *Los momentos culminantes de cada obra cumbre "made by LucasFilm" son* **reproducidos en Panavision** *para que os creáis un poquito más que esto, de verdad, es una película. Acompañan unos textos en inglés que suelen entresacar diálogos importantes. Ambos, escenas y texto, aparecen* **sólo antes de algunas fases** *y ponen en perfecta situación al enterado usuario.*







INDIANA JONES

El juego paso a paso

A continuación, un fulgurante viaje por lo más increíble de Indiana Jones, la genialidad de LucasArts.

enorme bola que os persigue, fases lineales a lo beat´em-up, laberintos, excavaciones egipcias y una poderosa lucha con el enemigo final. La genial aventura de Jones es destripada bajo un entorno soberbio y una línea argumental perfecta que llevan a Indy a demostrar bien pronto sus habilidades.

La segunda mitad es más corta pero también más intensa. El Templo Maldito incorpora dos fases de golpes, una de trineo con modo 7 y una última dificilísima en la que laberintos y estatuas os sacarán de quicio.

Y **la Última Cruzada es una pasada de nivel**. Variada, realista y plagada de colores, en ella os las veréis con el Imperio Alemán en pleno, con vuestro papá, con los aires y con los mandamientos esos que te dicen que tengas siempre fe. Esta tercera entrega parece la más entretenida. Tiene también un montón de subniveles, como la primera, y sugiere nuevas experiencias excelentemente resueltas.

La conclusión que queda de todo este despliegue es muy sencilla. Indiana Jones es, ahora mismo, el **mejor juego de aventuras** que encontrarás en Super Nintendo.

El Arca Perdida

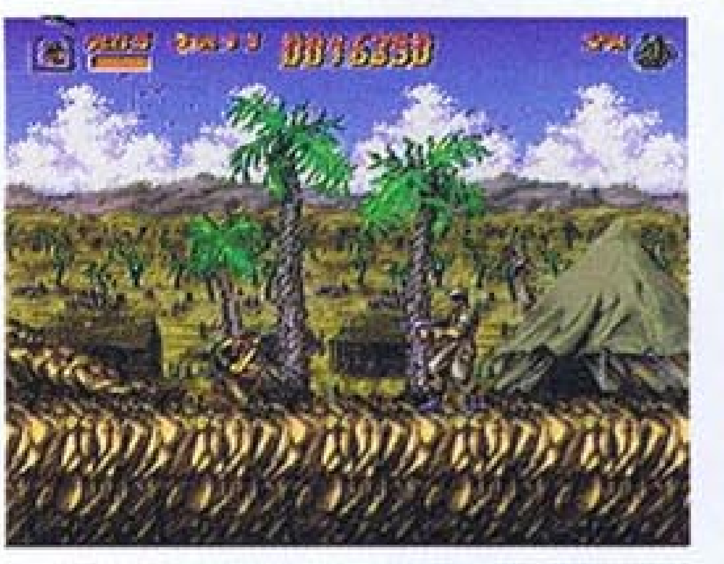






Sudamérica, 1936. *Indiana empieza una aventura que le llevará desde el Templo de Chachapayan a la mismísima* **Islandia**, *pasando por El Cairo en ebullición nocturna. Nuestro hombre deberá hacer frente en ese camino a fases lineales a lo* **beat´em-up, persecuciones** *y enemigos intermedios.*



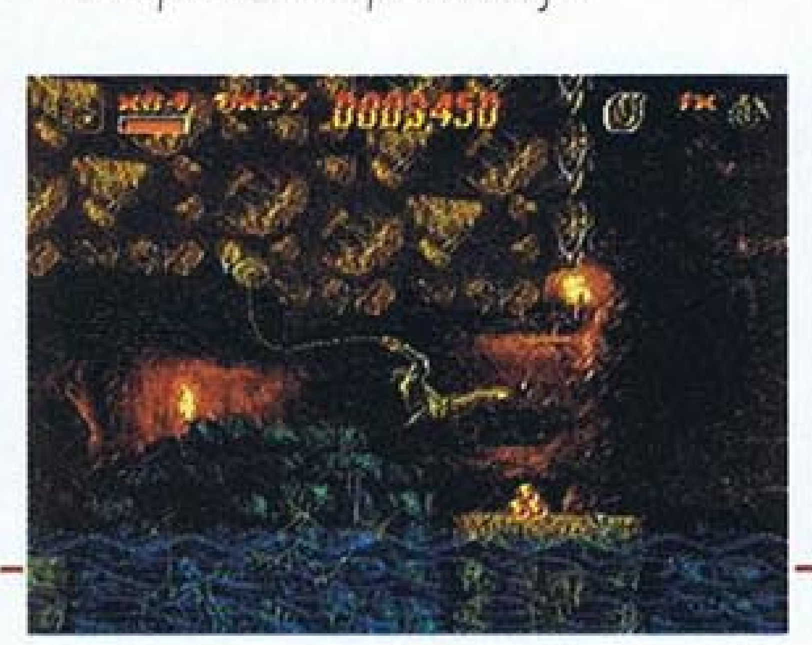


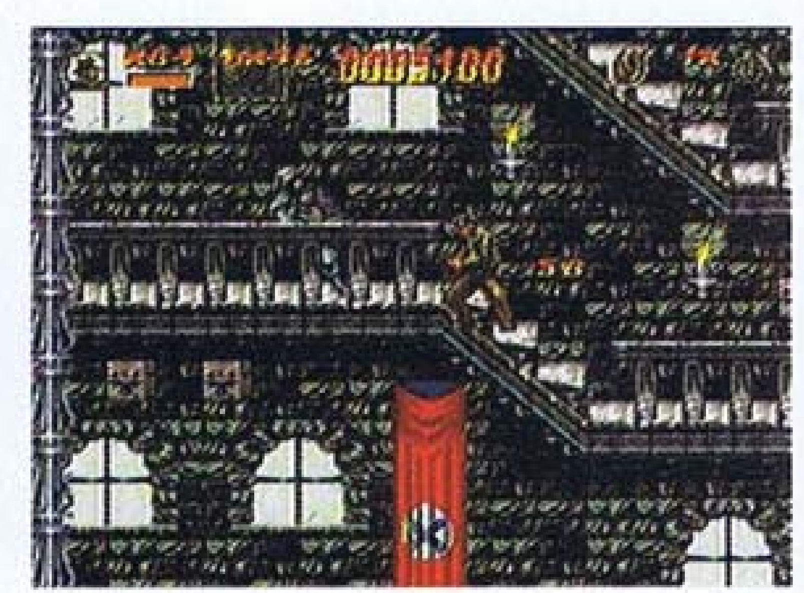


La última jornada de viaje aventurero es la que presenta mayores problemas. El **escollo más importante está en el Templo**, *ya que se trata de una* **fase laberíntica** *y encima plataformera que no os dejará respirar un segundo. Por si fuera poco, tenéis que vivirla dos veces. Luego marchais hacia Islandia y, mientras agradecéis la luz del día y os pegáis con los nazis, os preparáis para el enemigo final.*

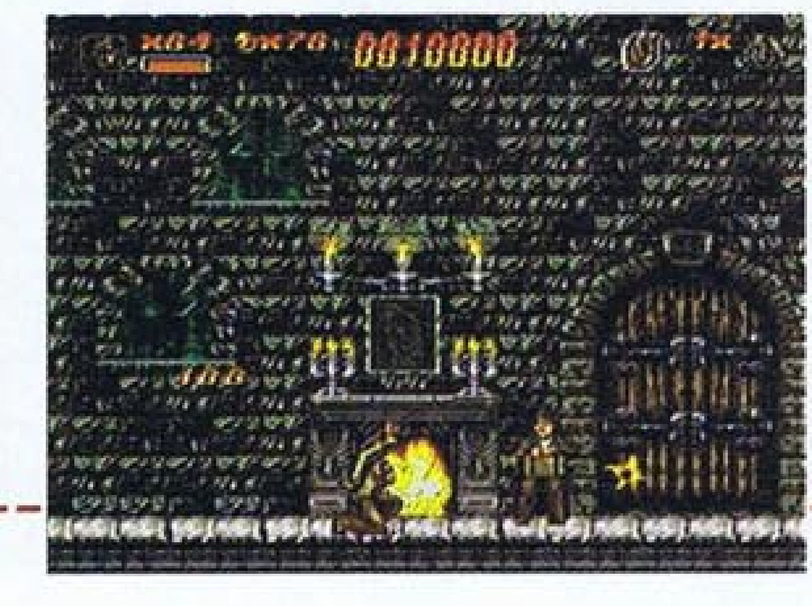


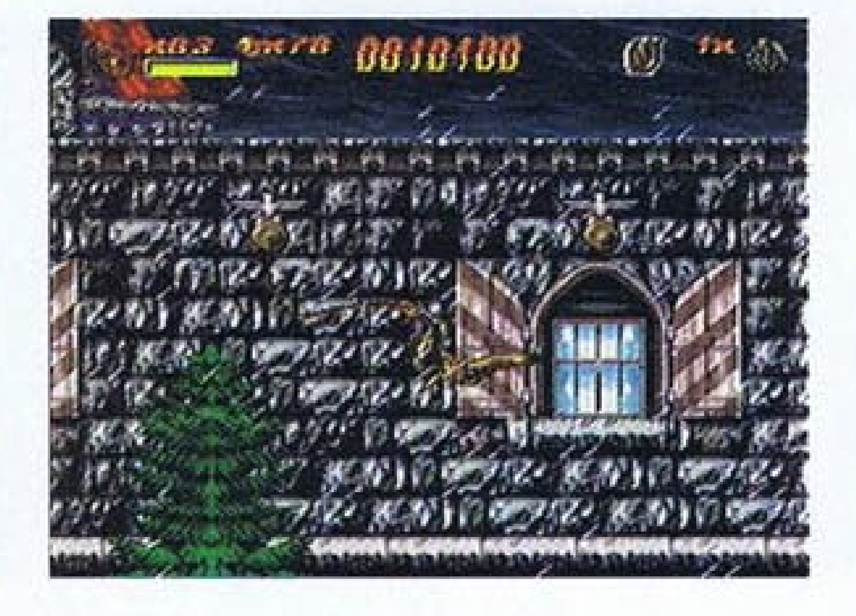
Las **alcantarillas de Venecia** *están pobladas de sepulcros. Uno tiene la respuesta a aquel acertijo.*





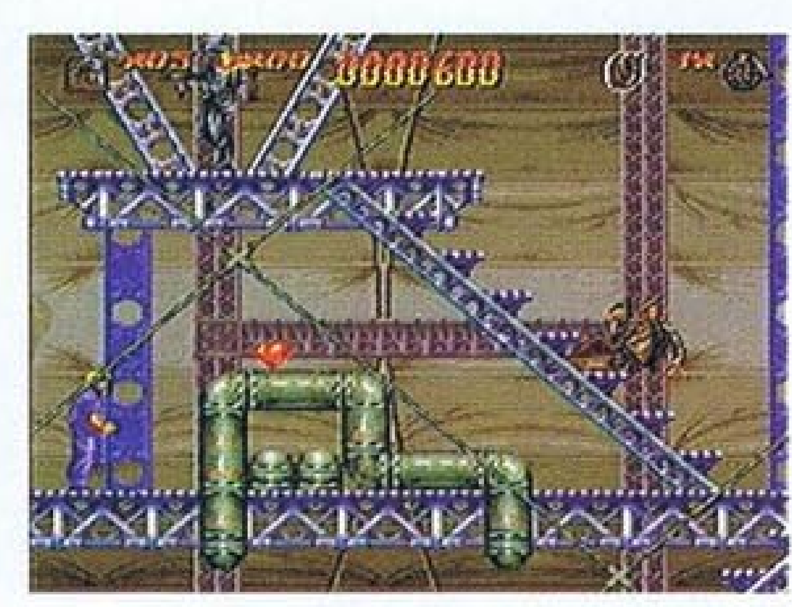
En el castillo tienen apresado al **Dr. Jones**. *Es algo laberíntico pero tiene fácil resolución.*



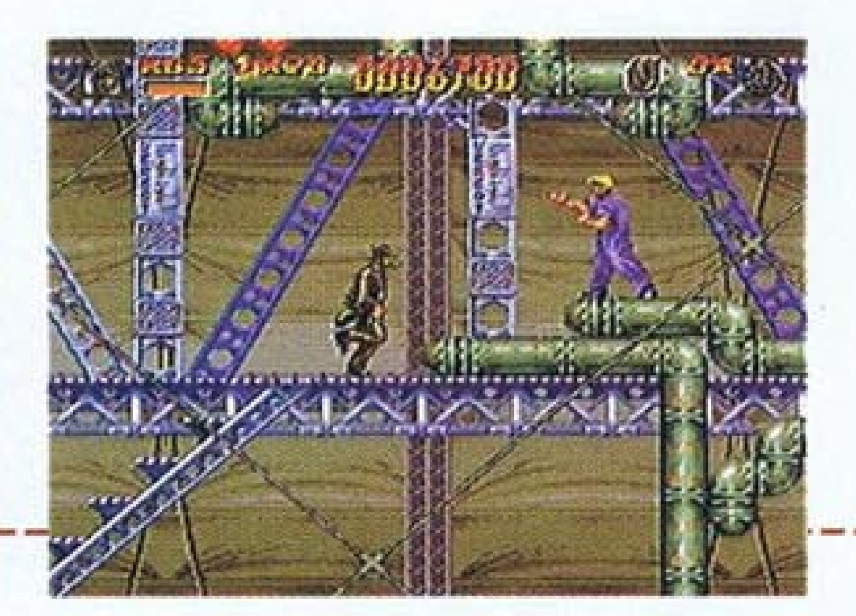


Para salir con vida entre tanta ventana tenéis que ser rápidos a la hora de **usar el látigo**. *Todo sea engancharse.*





El **zeppelin** *también va de* **laberintos** *pero tranquilos porque no os planteará muchos quebraderos de cabeza.*







El Templo Maldito

La película más trepidante es también una de las fases más espectaculares aunque corta. En ella tenéis que visitar el **famoso bar de las perlas y salir airoso del follón**.



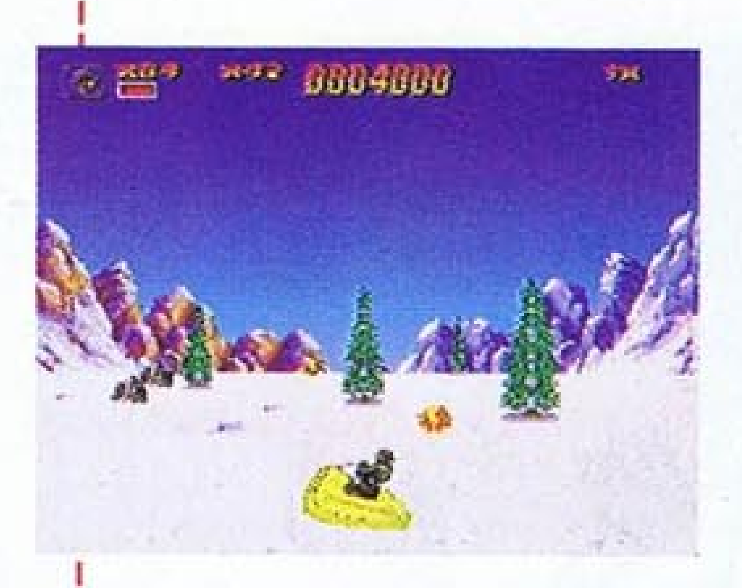
En el Cairo tenéis que utilizar el cerebro y el latigo. Intentad saltar hacia todas las plataformas, es un consejo.







El maldito Arca lleva sorpresa incorporada: un pesadísimo mago que os castigará con **bolas de fuego incandescentes**. Usad el látigo.





Antes de llegar al **complicado Palacio del Marajá** podréis deleitaros con un episodio entre el hielo que más hará de **carrera de obstáculos** que de fase con todas las de la ley.

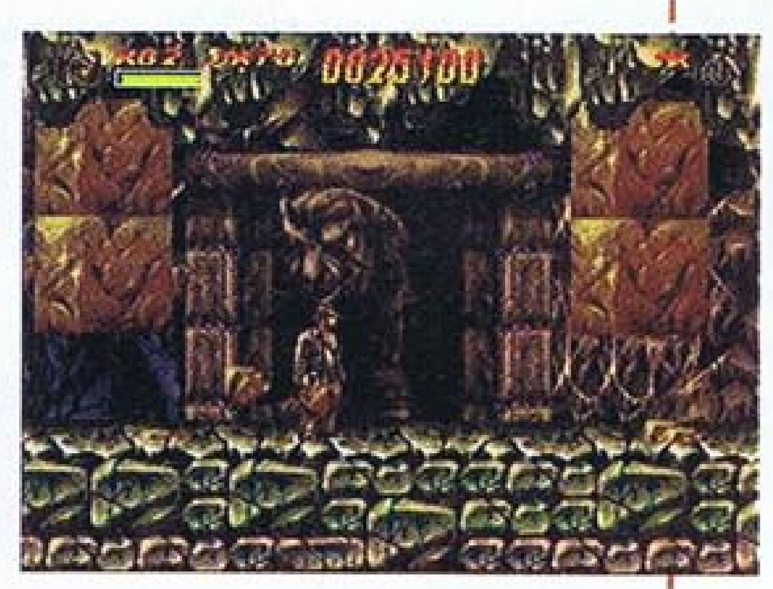
La Última Cruzada



El **viaje en avión** es apasionante. Tiene modo 7 por doquier y rompe con lo jugado hasta ahora.



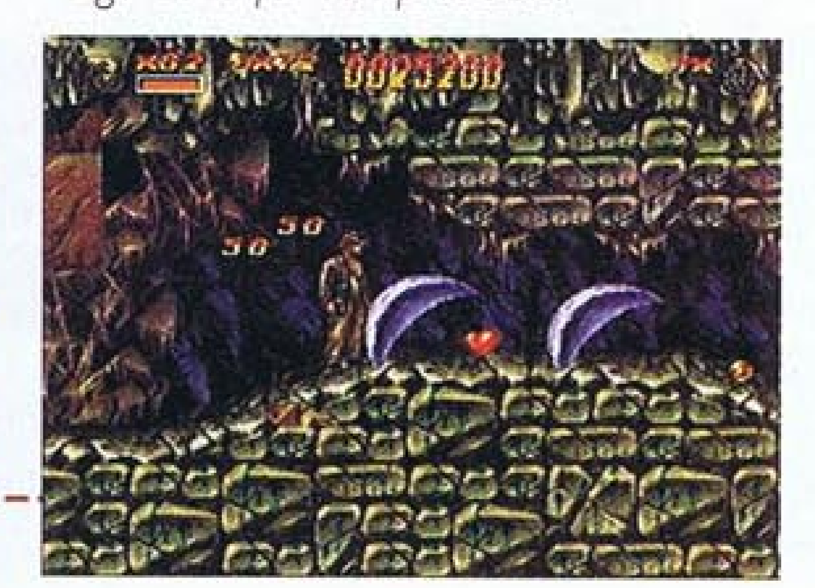
Cerca de Alexandretta volvéis a revivir el beat'em-up, sólo que ahora es muy diferente. Algo más tranquilo.



Ya sabéis las consignas, ¿no? El **cristiano reza**, y se arrodilla, y luego hay algo de la fe. Comprobadlo.









JVC / LUCASARTS
Factor 5

Megas: **16** Vidas: **6**
Continuaciones: **5**
Niveles de Dificultad: **3**

- **Tipo de Juego:** Mezcla habilidosa de aventuras, arcade, laberintos, acción, fases de modo 7 y todo lo que una buena película debe pedir a su guión de videojuego.
- **Desarrollo:** El cartucho incluye las tres películas de Indiana Jones. Fase a fase, Factor 5 reproduce las hazañas y desventuras de un Jones explorador y viajero.
- **Tecnología:** La placa tiene 16 megas y su poder destila modo 7, gráficos alucinantes, sonidos bastante buenos y una ambientación fantástica. Nada más que reseñar.
- **Duración:** Infinita. Todas las fases, y son muchas, reclaman estilos diferentes. Y no sólo se hacen distintas, sino que además animan a jugar de otra forma.

GRAFICOS — **91**
Completos, bien hecho y eficaces. Tienen detalles imposibles, colores realistas...

SONIDO — **90**
Una ambientación cardíaca, de puro suspense, banda sonora original incluida.

MOVIMIENTO — **91**
Real y variopinto. Indy puede utilizar su látigo, disparar, soltar granadas, escalar.

JUGABILIDAD — **92**
Asequible y difícil. Asequible porque se deja jugar siempre, y difícil porque se pone duro en momentos puntuales.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Poco más se le puede pedir a una trilogía esperadísima. Es variado, explosivo, sorprendente. Para todos los públicos.

Opinión

Por Juan Carlos García

La experiencia nos ha demostrado que LucasArts sabe dar a sus producciones un toque de calidad con el que otros cartuchos sueñan. Y que no encontraréis otros peliculeros mejores. Indiana Jones era un importante filón por explotar. Tres películas en 16 megas, una animación de escándalo y un guión fiel al film original abogan por el estilo Lucas de hacer éxitos. Otros sólo pueden mirar de soslayo.

Recomendación

Hijos, padres, abuelos, niños, niñas, actores, redactores, gruñones, perros...



Llega el único juego con tracción a los cuatro mandos

Street RACER

Ya está aquí el **4X4 definitivo**, el único cartucho que, de momento, permite **cuatro mandos simultáneos**. Corriendo, golpeando y flipando por demás. La idea se la apuntamos a **UBI y el contenido a Vivid Image**. Las críticas se quedan en esta revista, aunque muchos medios especializados ya se hayan encargado de **encumbrarle**. A ver cómo se ve desde la óptica más especializada. Y desde el mercado más exigente.

No es la primera vez que oiréis hablar de este juego, ni la última. **Street Racer se presentó en Chicago** con inesperado éxito y a partir de ese momento se le llenó la boca de piropos al mundillo. Lo que predicaron coincide con nuestras primeras impresiones. Street Racer es un **simpático y muy bien hecho juego de carreras**, y también de golpes. Y en modo 4 jugadores te enloquecerá. ¿Ahí está el truco? Bueno, puede ser, pero que no os quepa la menor duda de que el condimento de los mandos se completa con algo más de jugo.

El juego de moda en Europa inventa **8 pilotos** súper originales y les da a cada uno hasta tres circuitos. Muy al estilo de Mario Kart, invita a correr y, ahí se acaba el parecido, **golpear, jugar al fútbol o echar un wrestling**. Siempre a lomos de **"cucos" karts**, podremos vérnoslas con 7 tipejos entre curva y curva, **zurrarnos** a la vez que capturamos un turbo o jugar a echarnos de la pista e incluso a meter más goles que el contrario.

***"Customízalo todo"**. El apartado opcional es valiosísimo. Permite configurar el juego hasta límites insospechados e incluso adaptar una copa a nuestro estilo de conducción.*



***Dos corredores**. Ya lo veis, en el modo dobles no se pierde ni un ápice de visibilidad. Y la rapidez tampoco sufre excesivamente. Ha salido genial.*

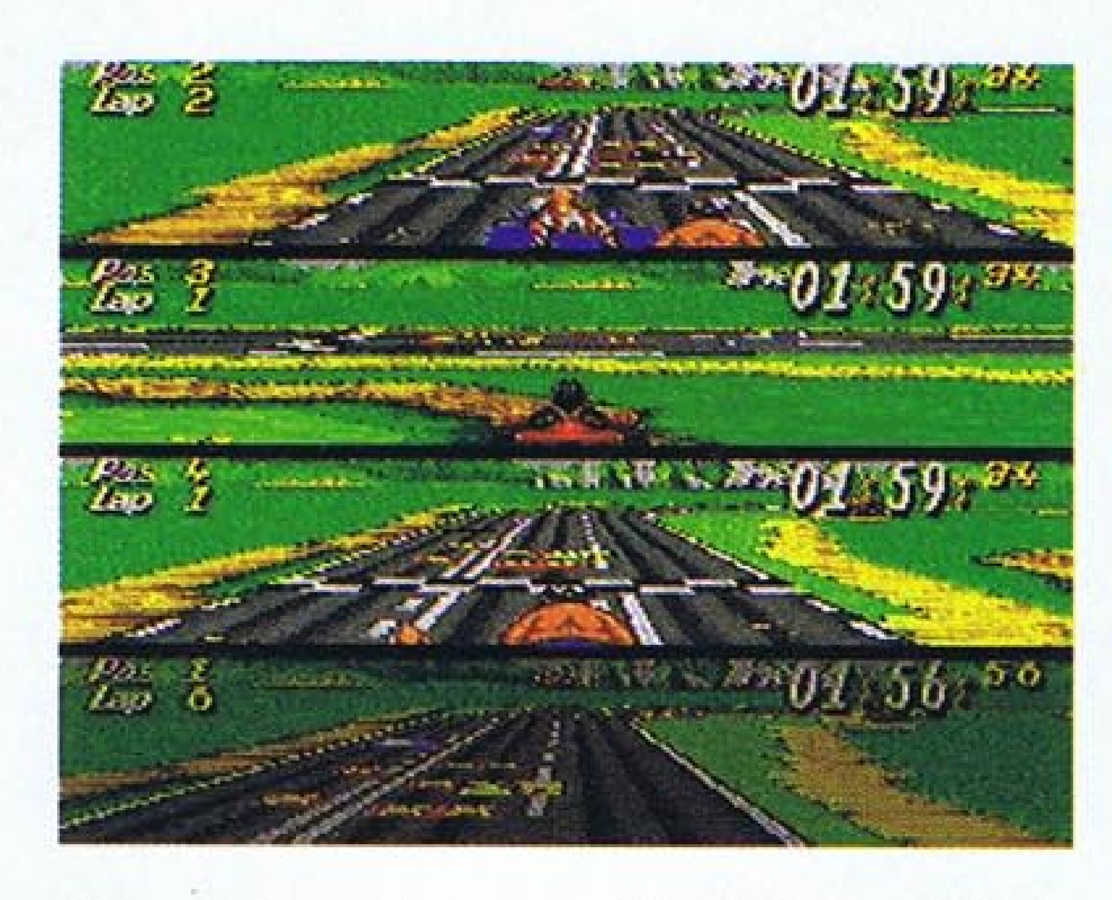


***¡Qué perspectiva!** Habitualmente se juega desde atrás, pero en choques, cambios de sentido o giros radicales, la perspectiva puede cambiar por completo. Y girar del todo.*

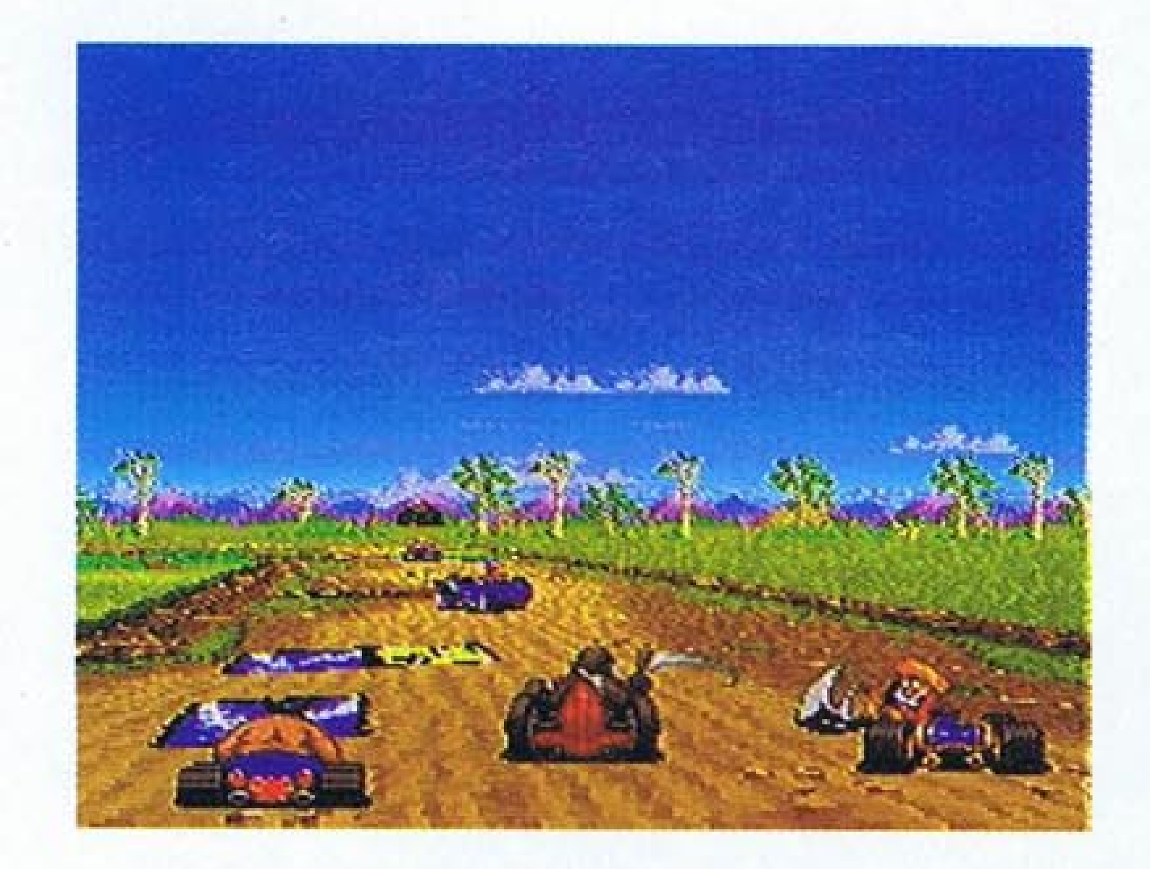
Para elegir a los mejores y pasar de los rezagados

A los datos nos remitimos, a los que tenéis en el recuadro, claro. Ya veis, **pilotos equilibrados, veloces que se van de las manos, lentos que se controlan muy bien**. *Quédate al principio con la señorita* **surfera o con el propio Suzulu**. *Corren, se dejan manejar y parecen bastante fiables. A medida que tu nivel de autosuficiencia vaya en aumento dedícate a los* **Raphael o Frank**. *Por cierto, accel es aceleración; speed, velocidad; handling, manejo; attack, capacidad de ataque; y defend, capacidad de absorción de golpes.*

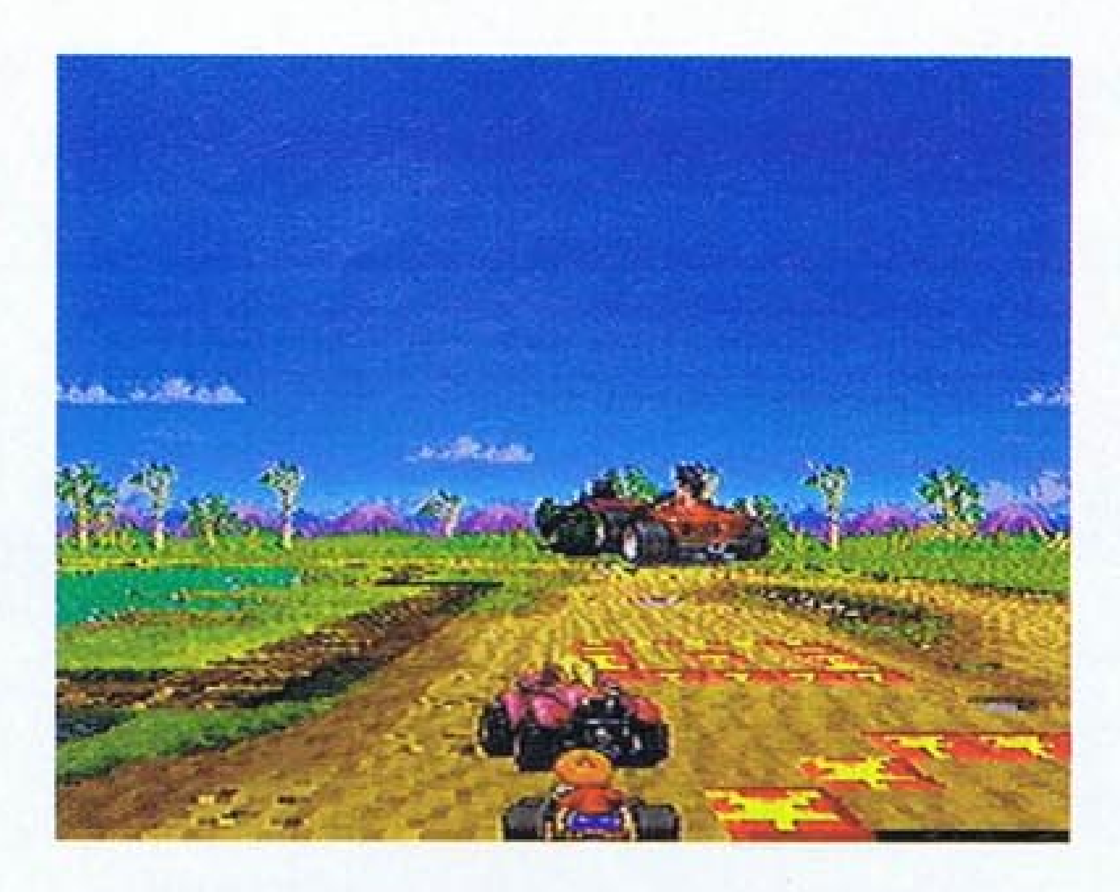




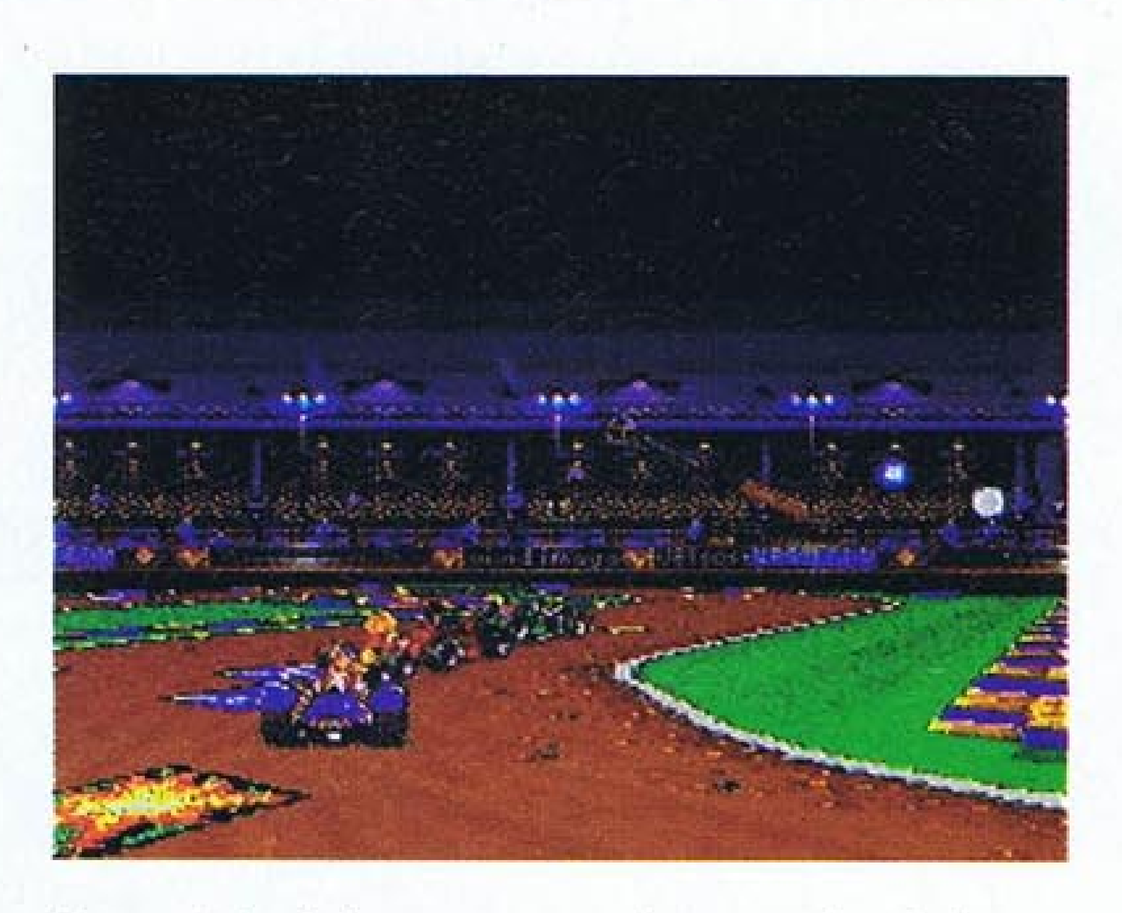
Cuatro a la vez. *La imagen estática deja ver más fondo que el que se capta cuando uno juega. En todo caso la pantalla se queda corta, pero el ritmo sigue a lo grande.*



Pletórico a un jugador. *A pantalla grande, uno puede gozar por completo de las características de este Street Racer. Queda mucha carretera, el fondo es limpio y la sensación de modo 7 se acentúa. Además, se ven mejor los golpes.*



Peligrosa pista. *El circuito está plagado de items. Unos dan turbo, los otros herramientos y hay unos que hacen de bomba y nos revientan los bajos.*



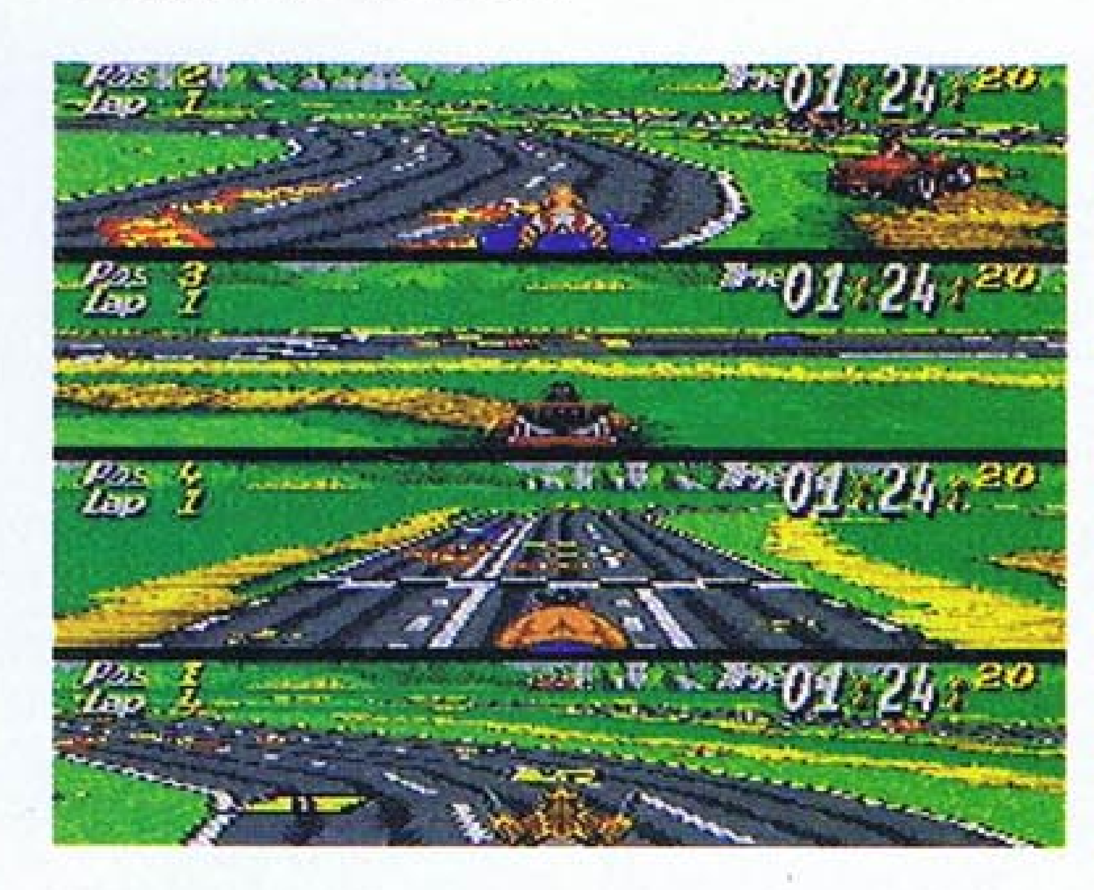
La moviola. *Podemos repetir cada carrera al estilo de una transmisión deportiva: variando los ángulos, deteniéndonos en el jugador que queramos,....*



¡Qué me salgo! *Uno de los gajes del wrestling. Tanto empujar y tanto chocar contra las paredes que al final uno termina perdiendo la posición.*



¡Vaya armamento! *Cada corredor cuenta con tres tipos de arma. Una para los que se ponen al lado, otra para los que vienen detrás y otra más cualquiera que esté cerca.*



Aquí estamos tres. *La pantalla de Street Racer nunca se partirá en tres pedazos. Cuando elijáis tres jugadores, la máquina se quedará con uno de los papeles.*



¡Que vas para atrás! *En Street Racer vale ir de suicida, pero tampoco hace falta que lo intentéis porque no contará ninguna vuelta. Sólo la gracia, entre comillas.*

Super Stars

Street RACER



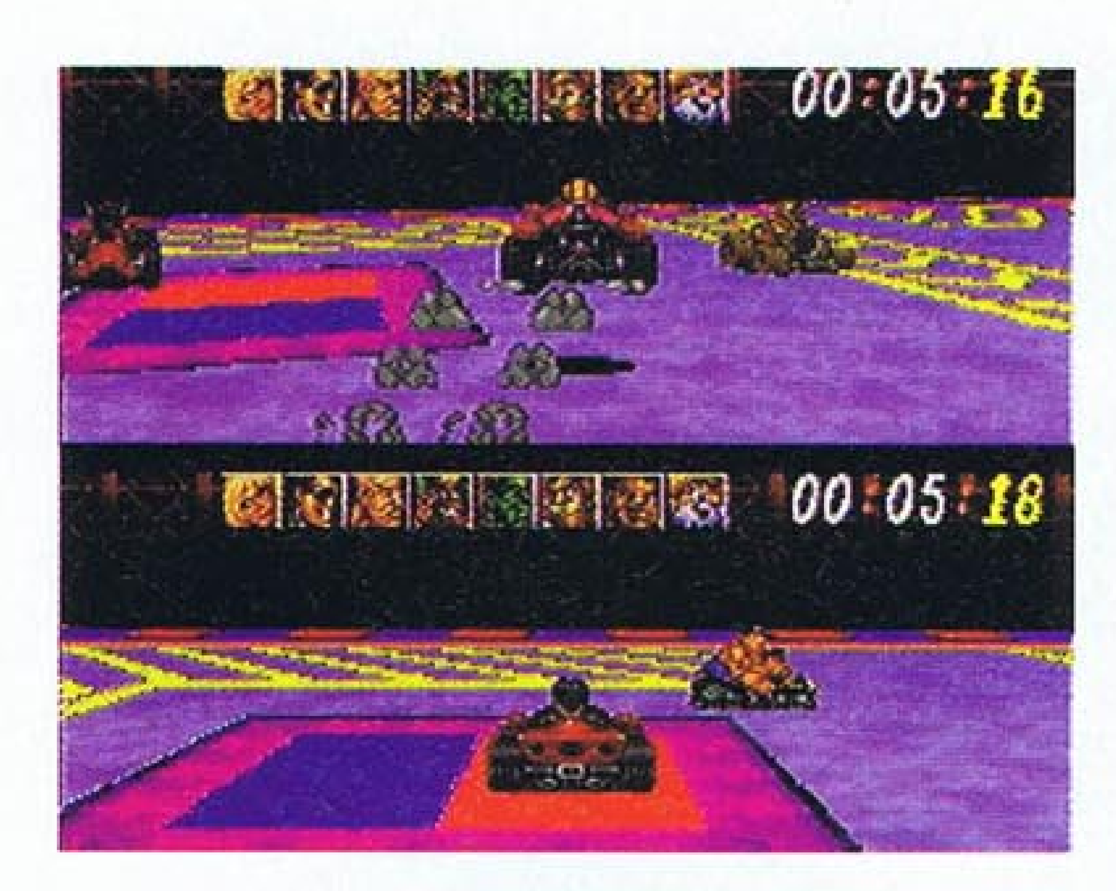
Movilidad sin límite. *Basta un metro de pista recorrido para adivinar lo bien que se mueven estos trastos.*

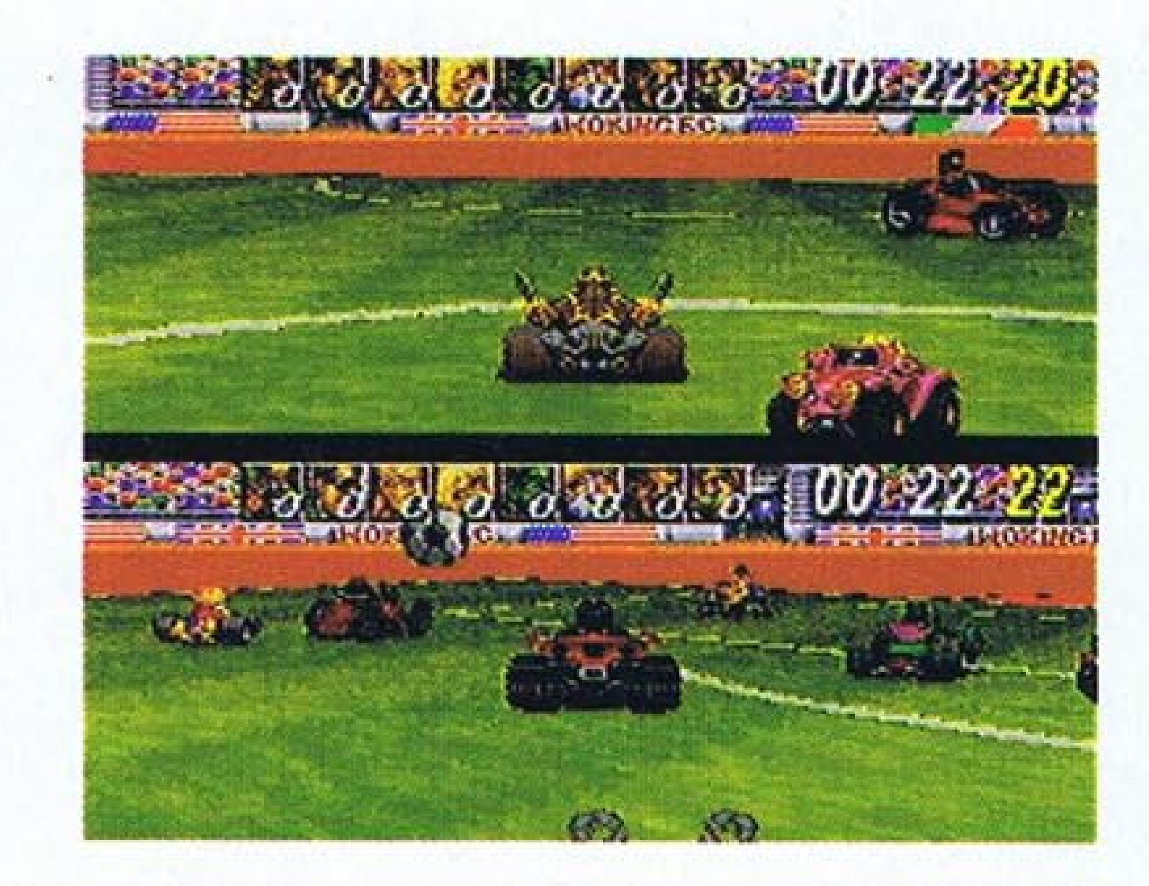


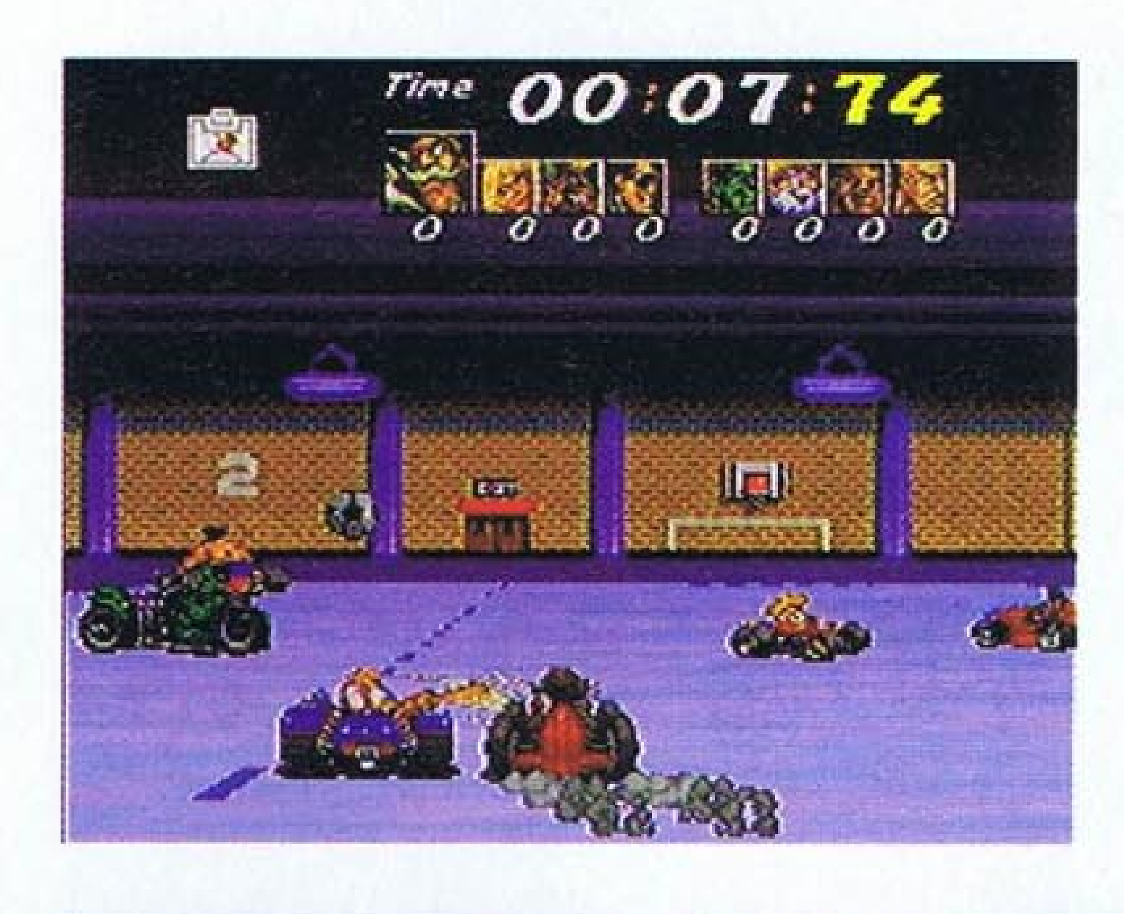
Cuatro en wrestling. *A diferencia del modo soccer, en este "echa a todos de la pista" podréis jugar 4 a la vez.*

La **base de Street Racer es el modo 7** y el techo unos **scrolles perfectos** que dejan hacer casi de todo. Se juega a **vista desde atrás**, con algo de perspectiva áerea y mucha pista por delante. **Clara, limpia y bastante eficaz**. El movimiento se pasa de suave y los efectos sonoros se dejan admirar sin llegar a sorprender: uno ha visto y oído ya tantas cosas... **El reto a la jugabilidad** empieza en el modo dos jugadores y termina en el que habilita a tres o 4 seres. La **pantalla se parte por la mitad o en 4 pedazos** (nunca en tres) y la competición se calienta hasta el último momento. A dos players no se pierde ni un ápice de visión y la velocidad continúa en su línea. A **cuatro jugadores debe guiarse uno del instinto**, pegarse a la pantalla y ponerse al nivel del televisor (de altura). Lo contrario sería un atropello. La rapidez no acusa la participación simultánea, ni la adicción adrenalínica, pero vuestros ojos deberán recurrir a las gafas en más de una ocasión. Sin ir más lejos, el **soccer no lo resiste**.

Pero bueno, que **nadie llegue a conclusiones erróneas**. El acierto de los cuatro jugadores es rizar el rizo y nos parece tan original que ¡a ver si alguien es capaz de copiarlo! Ubi ha **exprimido el modo 7** hasta sus últimas consecuencias, y la fórmula simpatía y similitudes con Mario Kart les ha salido bordada.









24 pistas para hacer el loco

Plagadas de modo 7 *y a cada cual más difícil se presentan las* **24 trazadas** *que concurren en Street Racer. El número es elevado pero en realidad* **no son pistas diferentes... del todo**. *Dicen las instrucciones que* **cada piloto tiene su recorrido** *y que para que no se acostumbre a lo fácil, el susodicho dispone también de otras* **dos pistas de dificultad creciente**. *Ahí las tenéis todas en bonita perspectiva.* **No hay trazada asequible**, *y sí muchas que compiten en sufrimientos. Claras, oscuras, en la selva, ciudad, un estadio de rugby o un aeródromo. Vale de todo, sólo hay que adaptarse y* **conducir más rápido** *que los demás.*

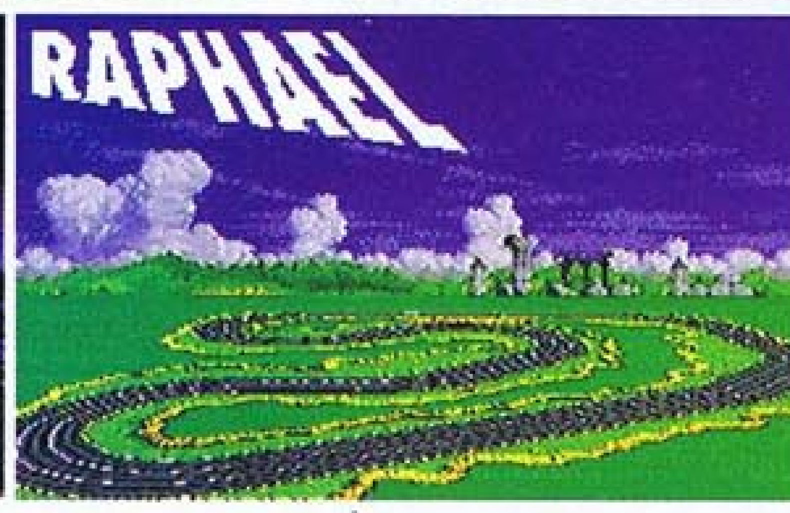






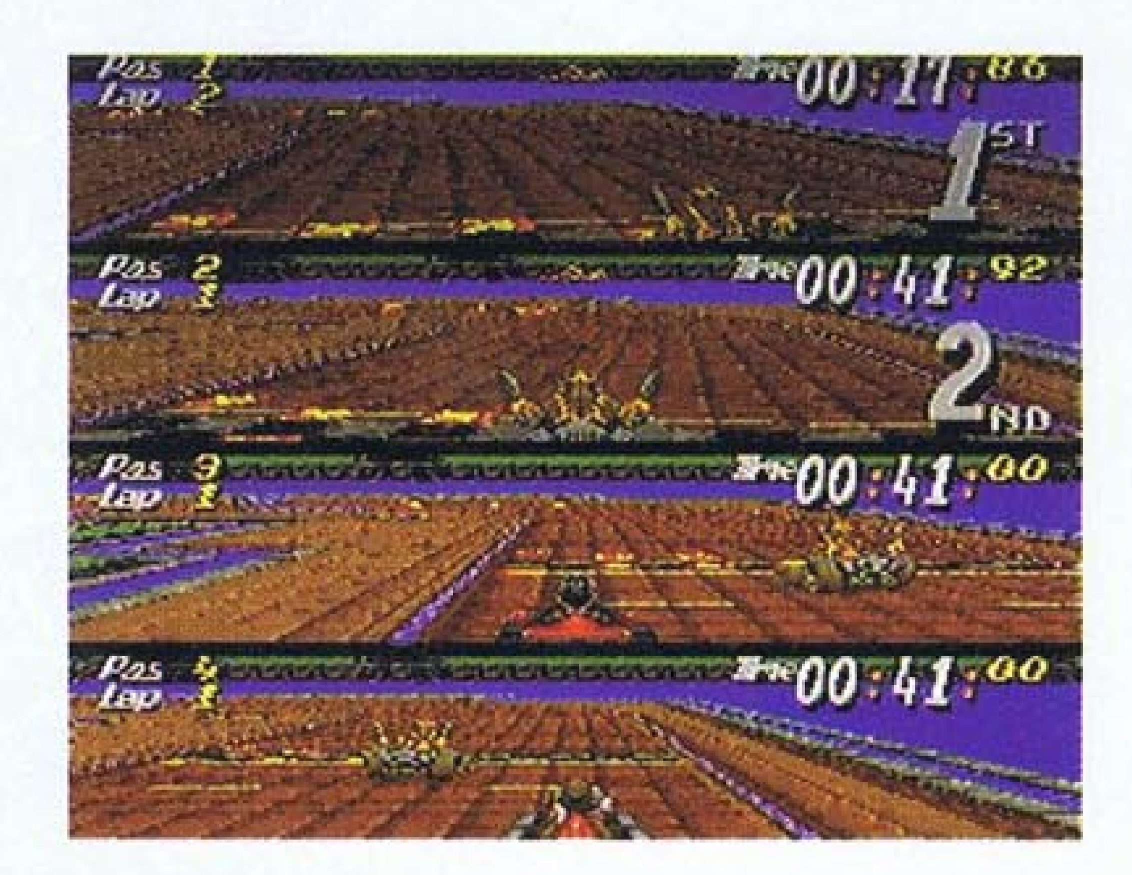












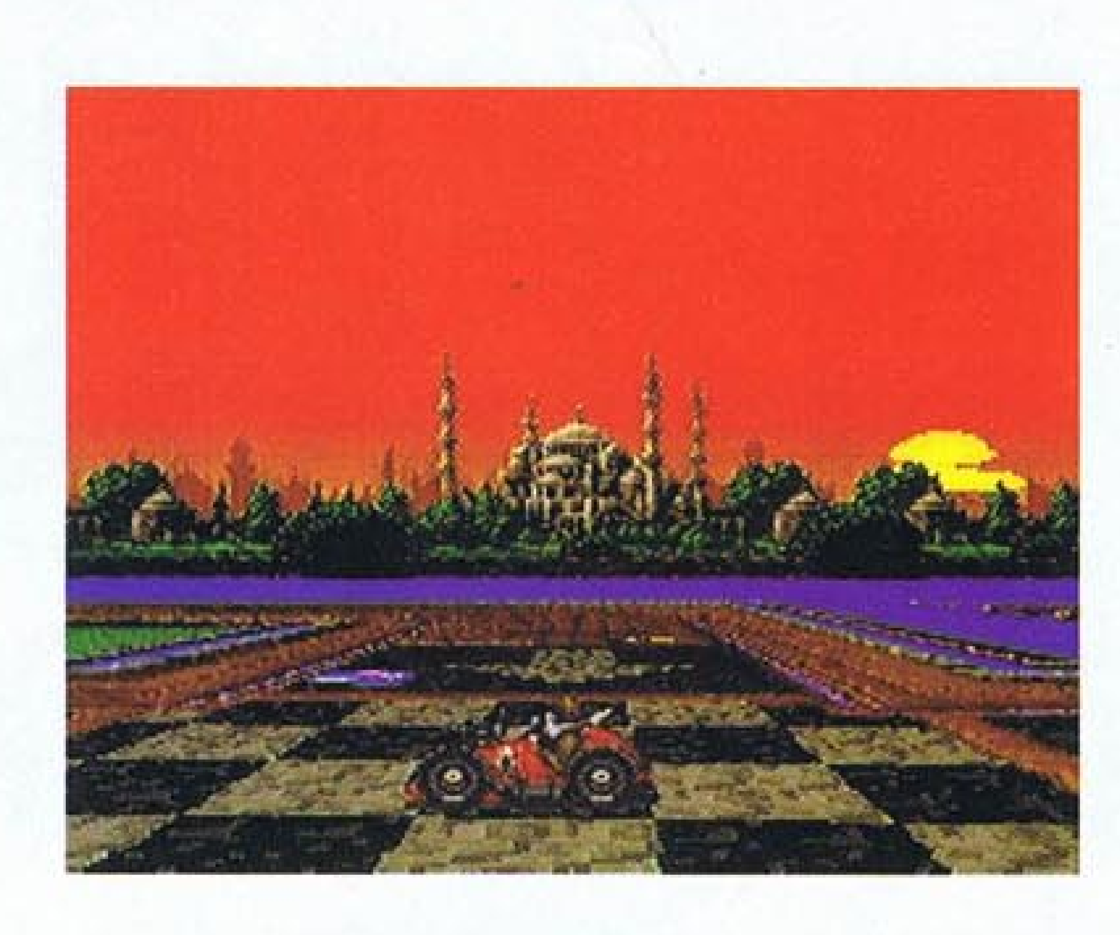
Una pista muy Mario. *No vamos a decir más sobre el parecido de este juego con Mario Kart. La pantalla es clara.*







Demostración de poder. *Antes de que elijáis a vuestro corredor, echad un ojo a las armas de que dispone. Os vendrá bien saber cuáles son sus formas de ataque.*

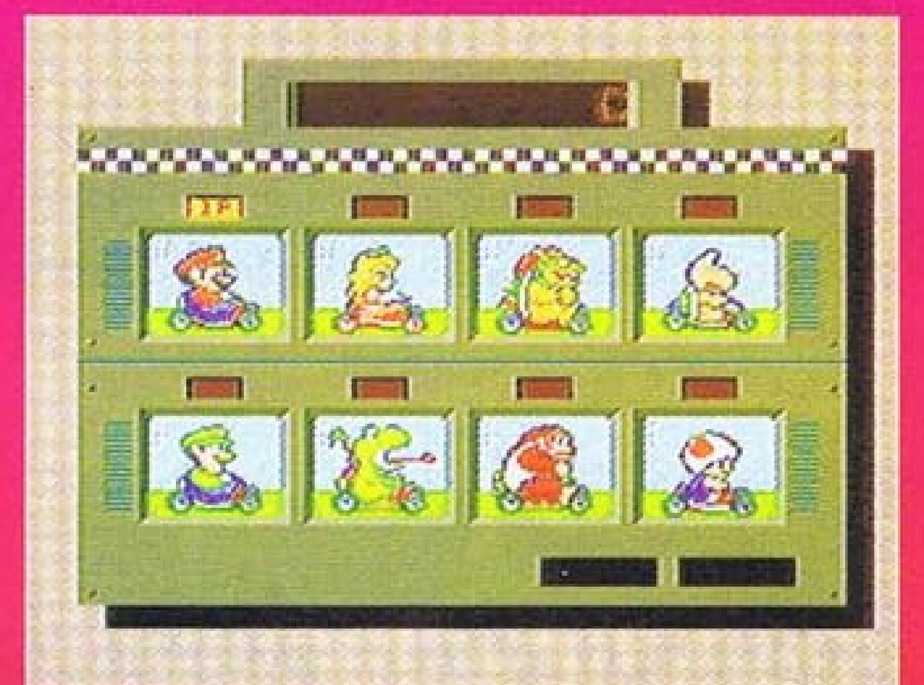


¿En plena India? *El fondo permanece estático, pero nunca cansa. Lo que rota a las mil maravillas es el circuito. Y no veáis cómo se deleita uno.*

¿Y tú cómo lo ves, Mario?

Mario contempla Street Racer desde la distancia con la cara de felicidad que da saberse imitado. El fontanero era consciente de que más tarde o más temprano alguien querría sacar más jugo de su planteamiento, lo que no tenía tan claro era quién y cómo lo iba a hacer. **Street Racer es casi un calco de su modo 7, jugabilidad inaudita y muy buenas maneras técnicas.** Pero como el tiempo pasa muy deprisa, el **cartucho de Ubi hace votos de superación y prorroga número de circuitos y pilotos**, acciones de personajes y modos de juego. **Añade a la carrera algo de lucha** (como en Road Rash, aunque sea de la competencia), dota a cada personaje de tres circuitos y propone un partido de **fútbol y otro de wrestling súper divertidos**. Ahí no acaba todo, claro. Nos falta comentar esa opción que permite **cuatro jugadores simultáneos** y que Mario tiene que tragarse como novedad absoluta.

Super Mario Kart tiene un par de añitos encima y, sin embargo, **continúa vendiéndose** como cualquier cartucho novedoso. Tendremos que pensar que esa jugada tira mucho y que el cartucho de Ubi tiene por tanto el éxito garantizado. Sólo hay una cosa que a Mario no le ha sentado bien del todo. Y es: ¿Por qué complicarlo todo, por qué no dejar que un cartucho de carreras sea eso, un juego de carreras? Pero eso ya es cosa de Mario...











UBI SOFT
Vivid Image

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:
Estupenda combinación entre Mario Kart y, si lo hubiera en Nintendo, Road Rash sin motos pero con golpes a troche y moche.

• Desarrollo:
Hay 24 circuitos para echar carreras, tres pistas de soccer para meter goles y hasta tres niveles de "rumble" para lucirse en eso del wrestling motorizado.

• Tecnología:
Nadie había exprimido el modo 7 de forma tan elocuente. Se puede modificar el volumen del altavoz desde el juego. Y todo en tan sólo 8 megas.

• Duración:
Pues imagínese usted... 4 jugadores simultáneos, 24 pistas, soccer, rumble, 8 pilotos. La duración que usted quiera darle y la que añadan sus compañeros.

Graficos — **85**
El diseño de los pilotos es acertado y dinámico. Y tiene decorados originales.

Sonido — **85**
Acertadas melodías de entrada y juego. Buenos efectos sonoros.

Movimiento — **92**
El de la pista es simplemente magistral. El de los pilotos es asequible y ligero.

Jugabilidad — **93**
Crear una nueva copa, situar el número de vueltas por carrera, eliminar la lucha, la verdad es que podéis hacer de todo.

Entretenimiento — **91**
A un jugador apasiona. A dos jugadores te divertirá. Y a cuatro jugadores, si te pegas a la pantalla, te enloquecerá.

Opinión **Por Giancarlo Vialli**

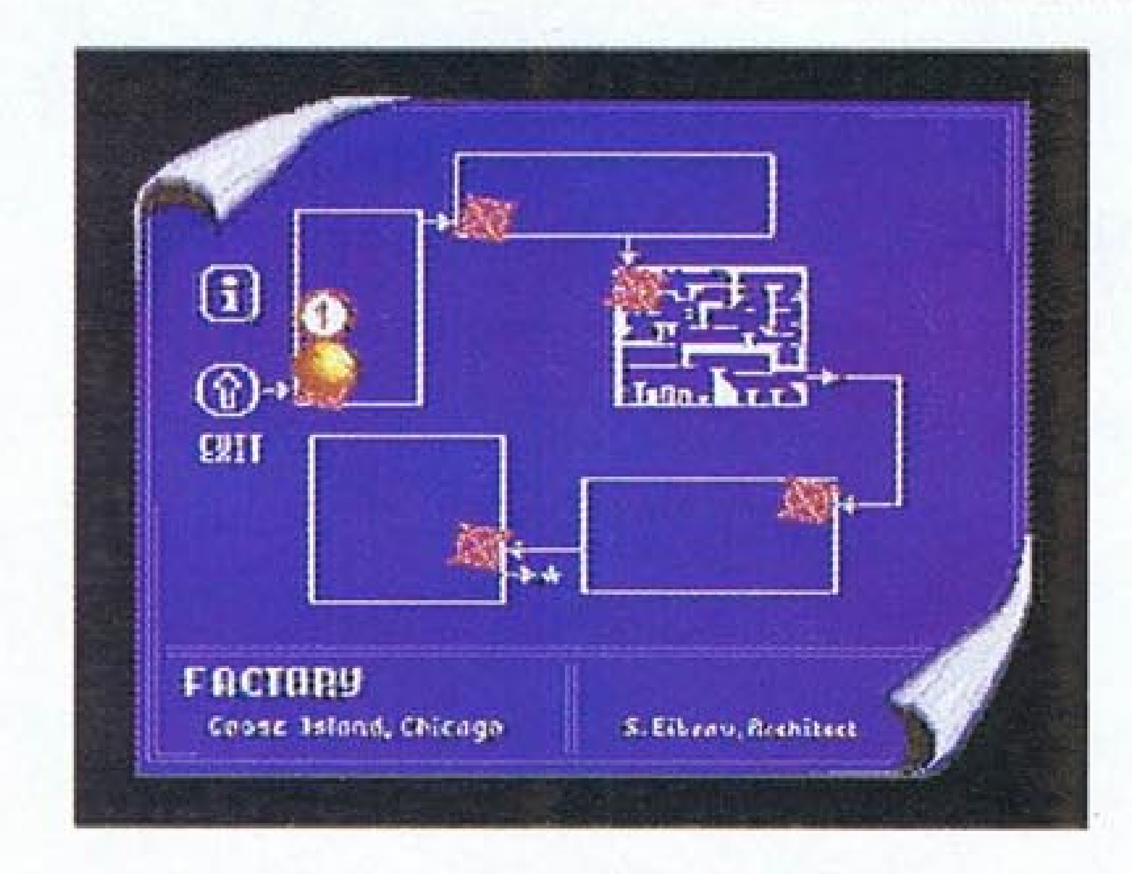
Street Racer es un lindo homenaje a Mario Kart. Y al modo 7 de la Super Nintendo. Tomando como base la fórmula kart que se mueve ágil, UBI ha construido un suculento juego de coches en el que la participación simultánea de 4 jugadores y nuevos modos de juego actúan de alicientes extraordinarios. Todo ha salido bien. El juego engancha y entretiene... pero, no lo juegues a cuatro players en una televisión pequeña.

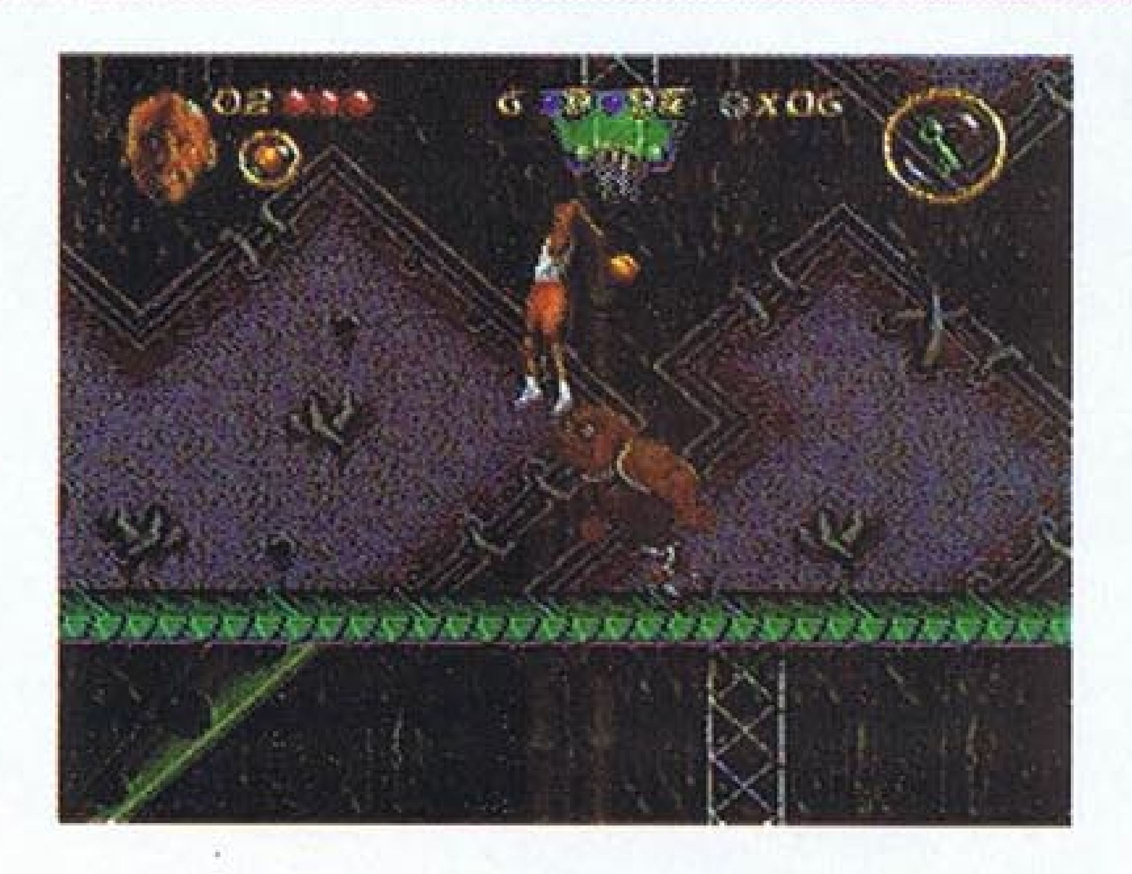
Recomendación
Si os gustó Mario Kart, nadie en su sano juicio debería perderse este juego.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

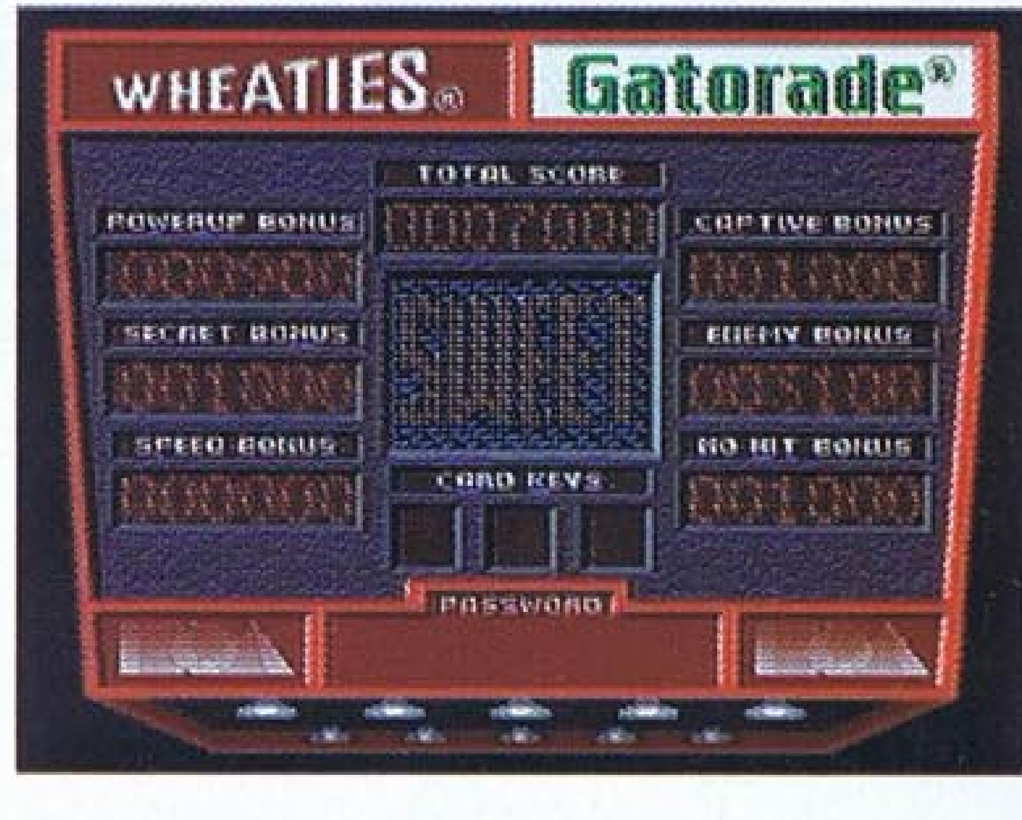




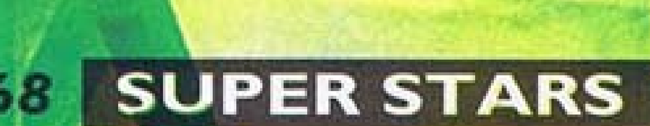
MICHAEL JORDAN
IN CHAOS IN THE WINDY CITY

No sabemos si alguna vez se os habrá ocurrido **raptar** a alguien pero, si lo hacéis, no penséis en un **jugador de la NBA** como víctima. Hombre, el rescate sería sabroso, porque esa gente maneja casi tantos dólares como nosotros décimos de lotería, pero surgirían algunos problemas a la hora de "convencer" a un chicarrón de dos metros y pico de alto y otros tantos de ancho para que fuese vuestro rehén. Después tendríais que esconderlo (un tío así no cabe en el armario de vuestra habitación) y, por último, llegaría la fase más peliaguda: **luchar contra el mismísimo Michael Jordan**. Sí, no es broma, es que al famoso **número 33 de los Bulls** no le van muy bien las cosas en el béisbol y se ha metido a rescatador en el último **cartucho exótico** que ha caído en nuestras manos.

Ocean está poniendo de moda el **pluriempleo en la NBA**, porque si Shaquille O'Neal ya dedica a las artes marciales sus ratos libres, resulta que ahora a **Jordan le tiran más las plataformas**. Bueno, las plataformas y muchas cosas más, que la acción no es tan simple como parece. Veréis, la trama gira en torno al **secuestro de 20 jugadores de la NBA** a los que tenéis que buscar a lo largo de **cuatro grandes áreas de la ciudad de Chicago** (aunque hay ocho fases en total).



¿Sabes cuál es el nuevo trabajo de Air Jordan?



El sueño de un jugón

Tienes **la llave adecuada**, *la introduces en la puerta correcta, se abre y... ¡sorpresa! Un remolino te absorve irremediablemete y te lleva al sueño de cualquier jugón de canasta de barrio: una* **habitación llena de aros** *que tienes que machacar para conseguir distintos ítems a cada cual más valioso. Date prisa, que el* **sueño de los bonus** *sólo dura unos segundos.*







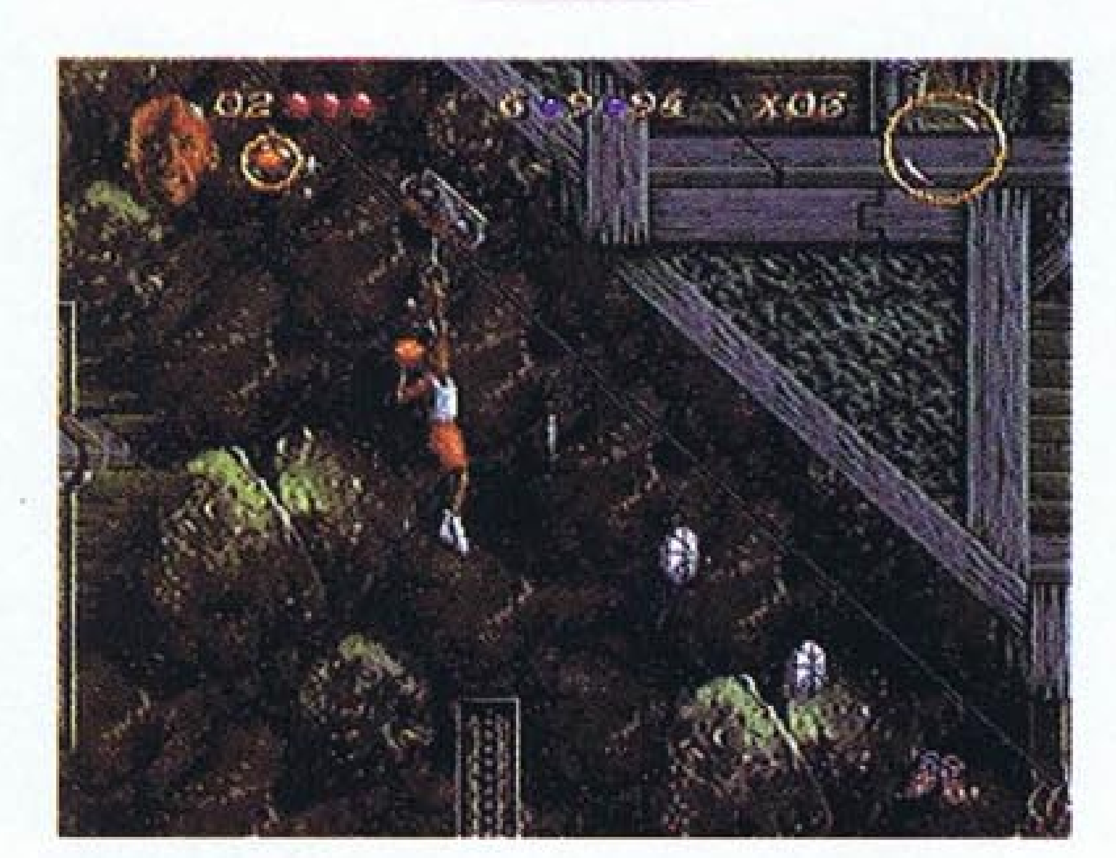
Prueba todos los muros. *Cuando os sintáis acorralados, probad a lanzar la bola contra el muro. Se romperá.*

ESTÁ EN ACCIÓN

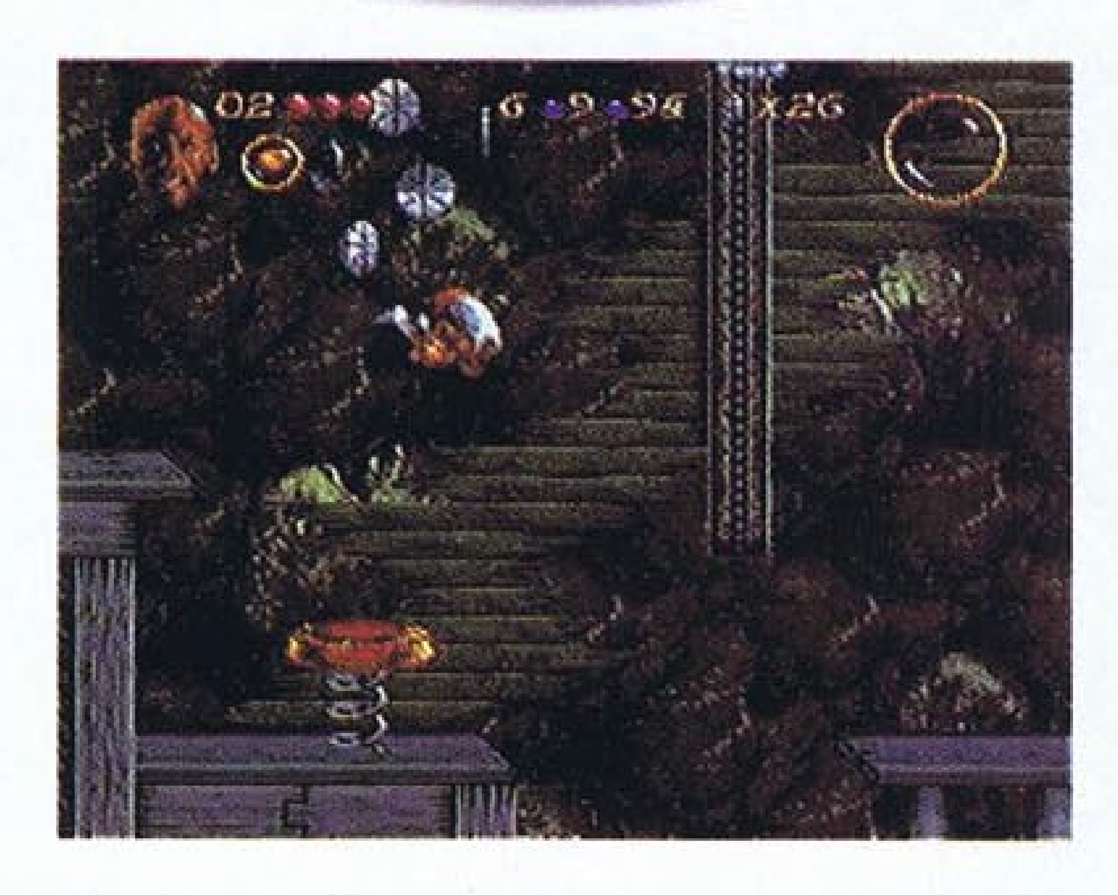
- *Las digitalizaciones de Michael Jordan.*
- *La originalidad de algunos enemigos.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *¿Dónde se esconden algunas llaves?*
- *Quizá el juego tendría que algo más extenso.*



La otra forma de colgarse. *Después de años colgándose de los aros de las canastas, ahora Jordan se dedica a otra clase de "cuelgues" con un toque más plataformero.*



A vueltas con los escenarios. *Interactuar con varias partes de los decorados es uno de los poderes de Air Jordan en el juego. En esta ocasión, el muelle le ayuda a subir más alto.*

¡Alto o encesto!

Sobrevivir con un **balón de baloncesto como arma** *no está al alcance de cualquiera. Sólo genios de la habilidad de Fernando Romay y Michael Jordan parecen capaces de hacerlo. Air Jordan cuenta además con la* **ayuda de varios ítems** *que potencian su poder. A saber:*

El **balón plateado** *sirve para congelar a los enemigos.*

El **balón de fuego** *los deja hechos fosfatina.*

El **balón morado** *morado se divide al chocar contra las paredes. Y todavía nos dejamos algunos más en el tintero...*

El "ex" de los Bulls también puede **recoger zapatillas** *que le hacen más veloz y hasta* **botellas de Seven Up** *por el camino. Y es que hasta los más privilegiados necesitan que se les eche una mano, aunque sea isotónica.*

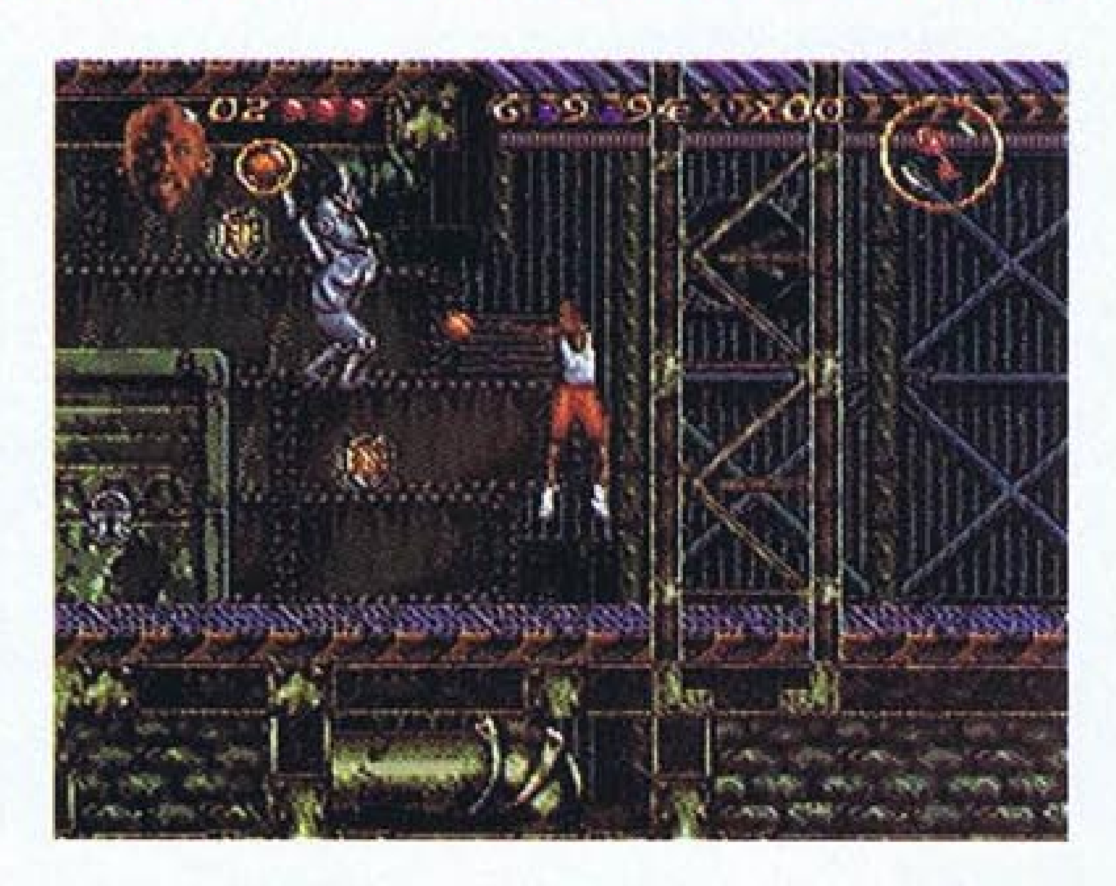




La cosa se complica. *Una cinta transportadora te lleva hacia el peligro... Avanzar en las fases es cada vez más difícil.*



¡Pero hombre, Michael! *Parece mentira. Un saltarín como tú cayéndose al intentar pasar de una plataforma a otra.*



Selecciona la llave correcta. *Un candado gris y una llave roja no son la mejor combinación para abriros camino.*

MICHAEL JORDAN

IN CHAOS IN THE WINDY CITY

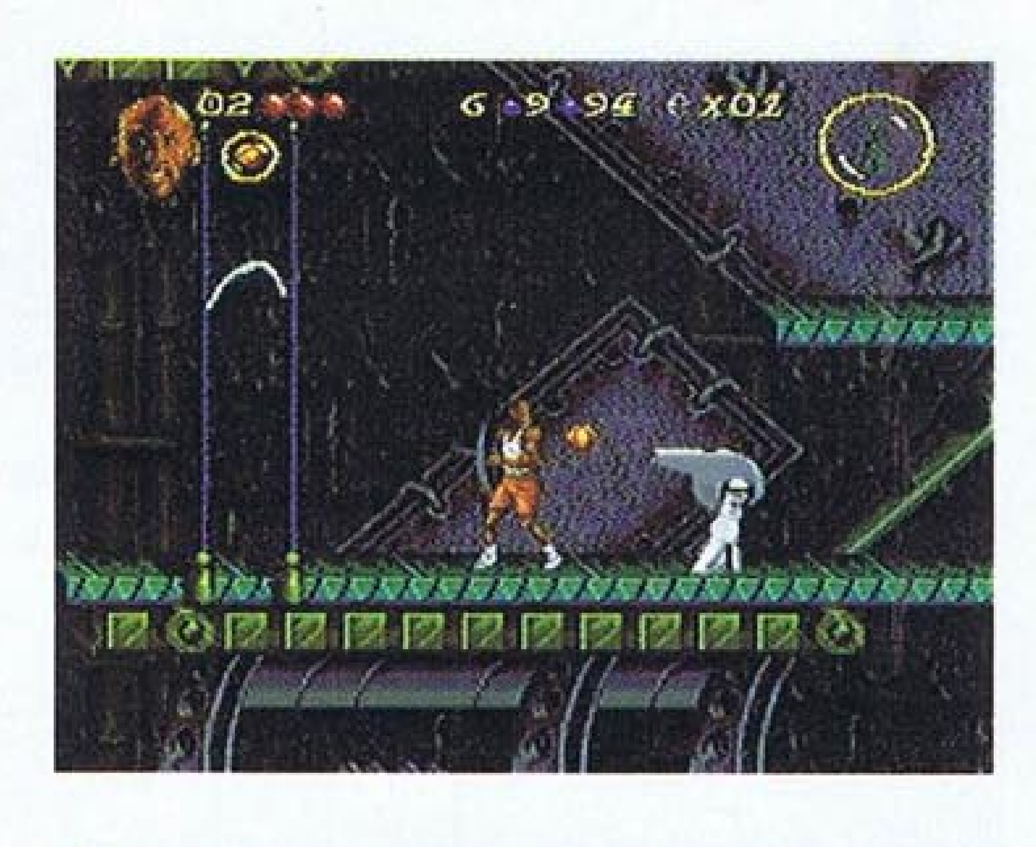
Estas áreas están **divididas en cinco niveles**, todos ellos cortados por el mismo patrón: existen **infinidad de puertas que debéis ir abriendo**, siempre que tengáis en vuestro poder unas **llaves del mismo color que la cerradura.** Tras ellas se esconden **enemigos, ítems, alguna que otra fase de bonus** y, en la que más os importa, **uno de los jugadores raptados.**

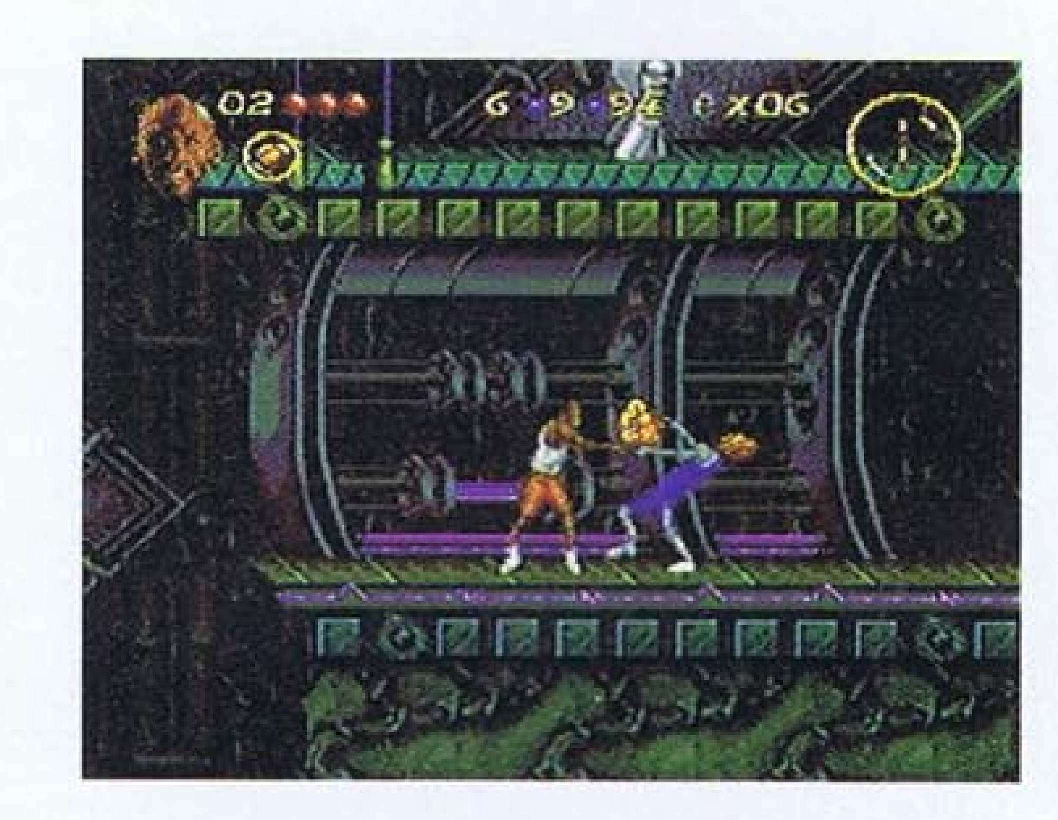
Abrir todas las puertas posibles, **encontrar la salida de unas fases en plan laberinto** y acabar con todos los enemigos que se crucen en vuestro camino serán objetivos que tendréis que cumplir **armados** con... ejem, con un **simple balón de basket** cuyo poder podréis aumentar recogiendo alguno de los innumerables **ítems que existen en el juego**. No parecería fácil si no fuese porque ese balón está en manos de un hombre que sólo conoce la ley de la gravedad porque la estudió en el colegio. Él **ha hecho cosas impensables sobre una cancha de baloncesto.** Imaginaos de lo que es capaz en un videojuego.

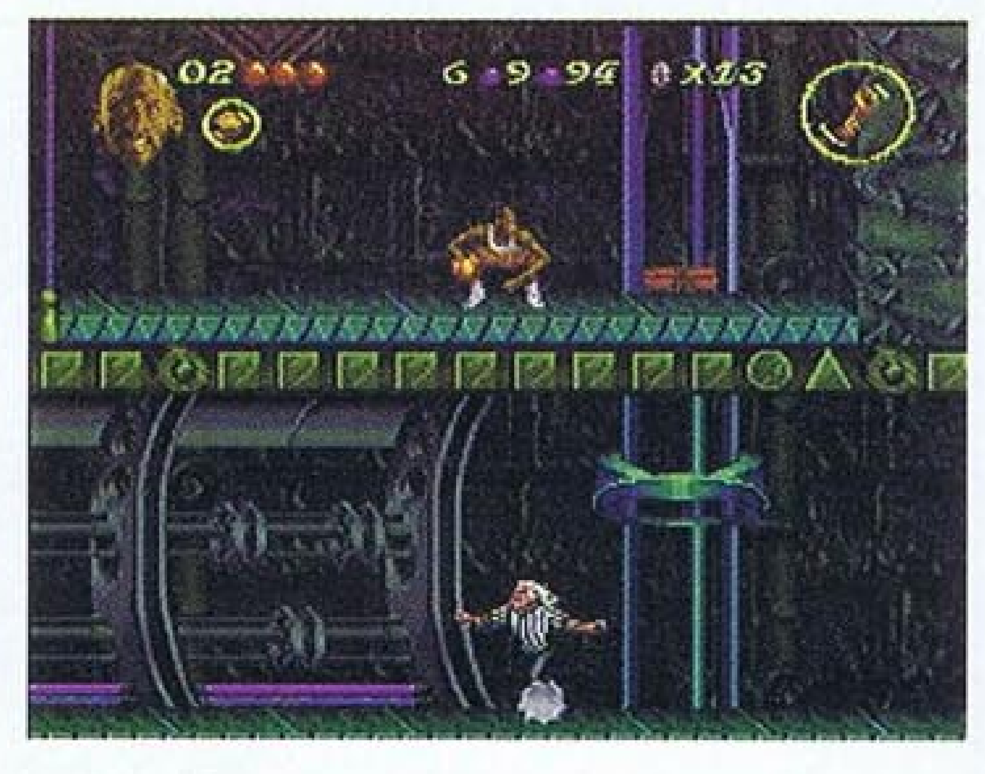
¡El basket me persigue!

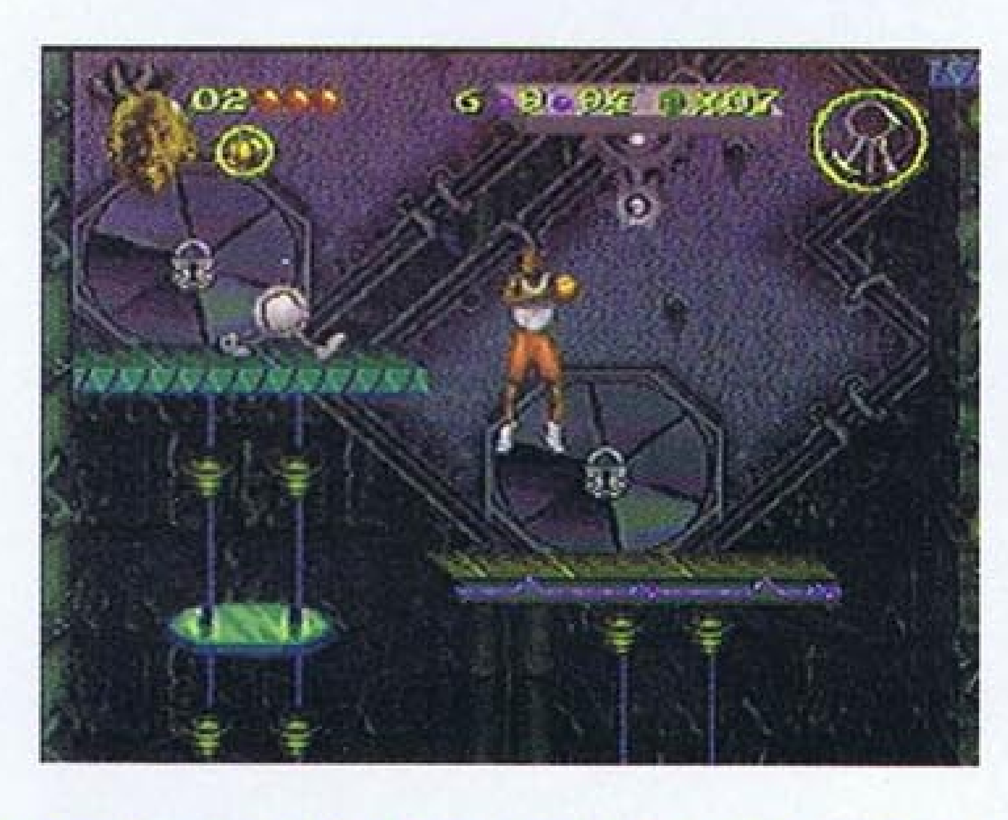
Parece que Jordan se fue de los Chicago Bulls porque **estaba harto del basket**, *pero la verdad es que nunca pensamos que* **su odio por este deporte** *llegase a tal punto, que muchos de sus enemigos en el juego tuvieran que ver con él. Y con la canasta.*

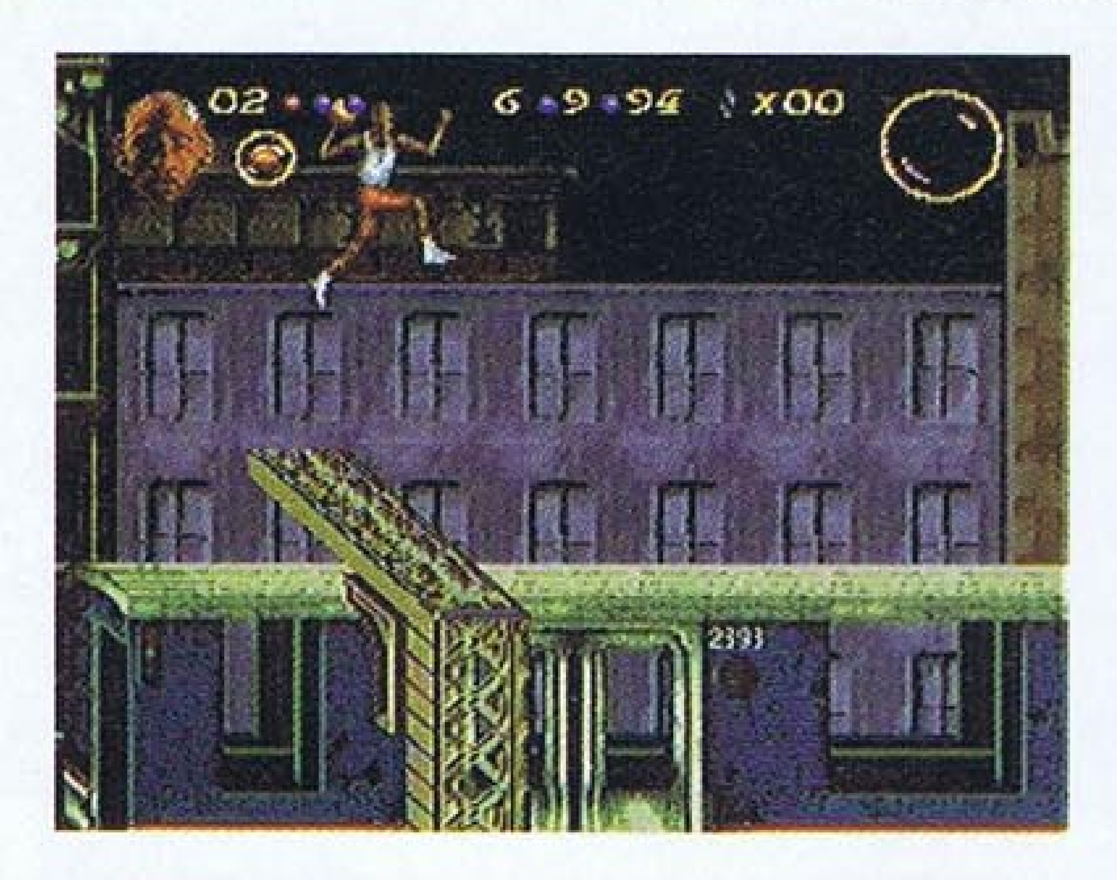
Veréis, resulta que, entre otros muchos "angelitos", tendréis que enfrentaros a lo largo del cartucho con **espantapájaros vestidos con el uniforme de distintos equipos de la NBA, monstruos** *que se arrancan su cabeza-balón y os la lanzan en cuanto tienen la más mínima ocasión. Eso por no hablaros de los* **silbatos gigantes, *los pequeños* balones con piernas que disparan rayos** *(atención, porque os ofrecen una buena munición de balones de su mismo color al liquidarlos)* **y hasta árbitros vestidos a la moda NBA, una auténica** *pesadilla para todo jugador de baloncesto. Simpatía y originalidad, por lo menos, no les faltan a estos seres.*

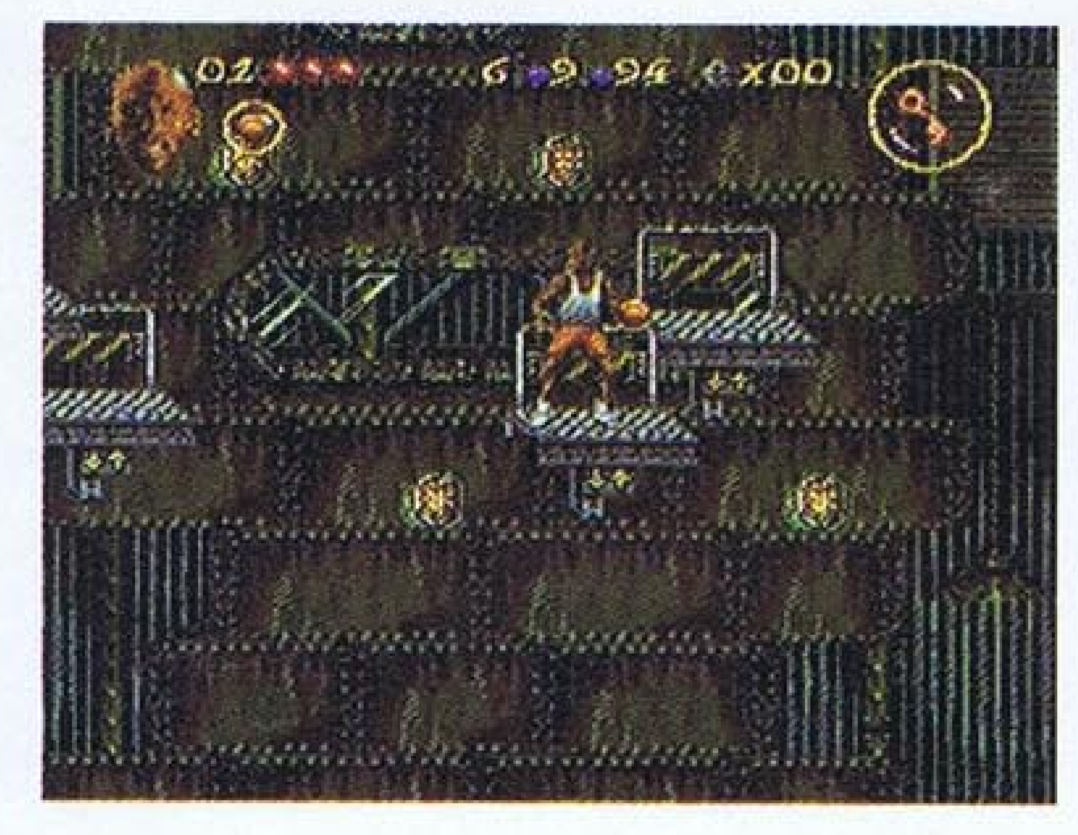


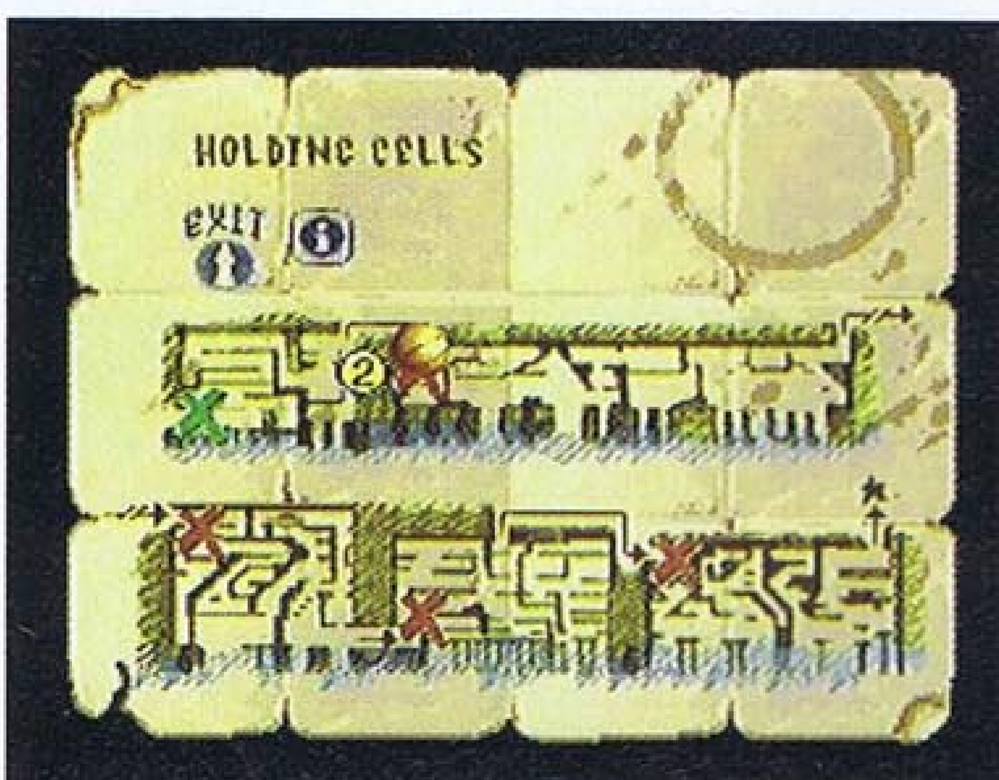










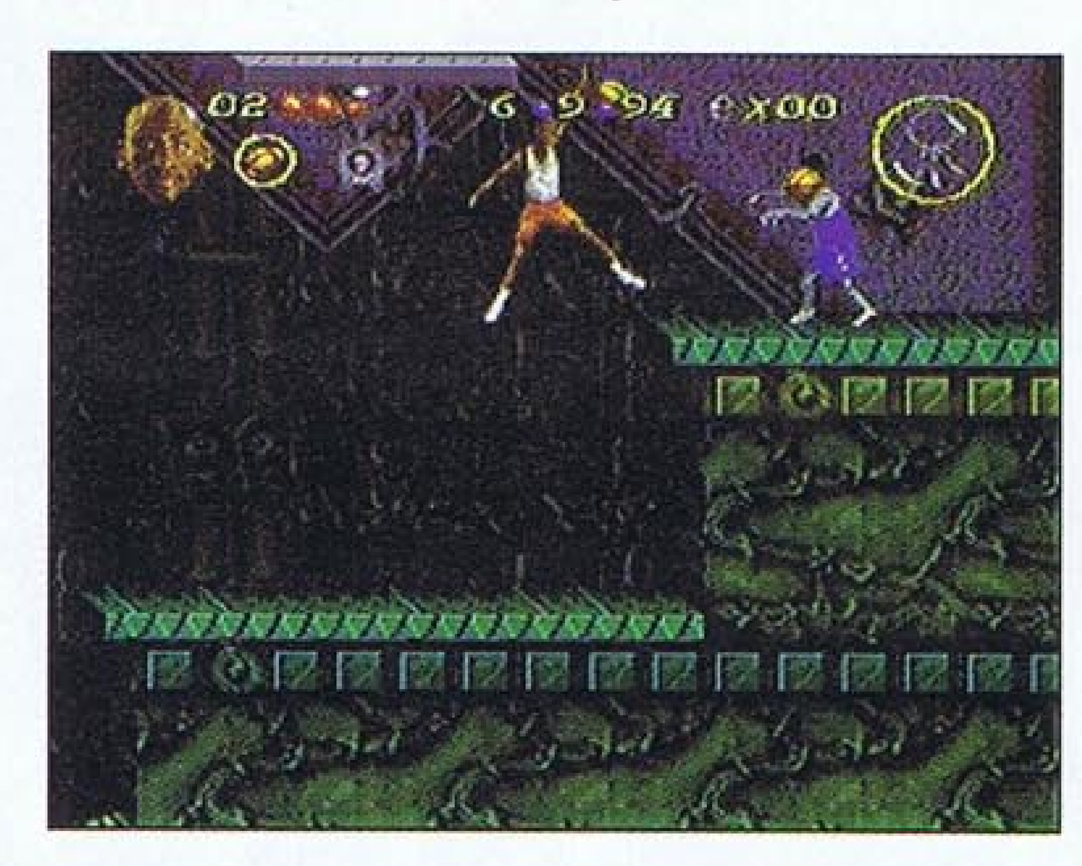


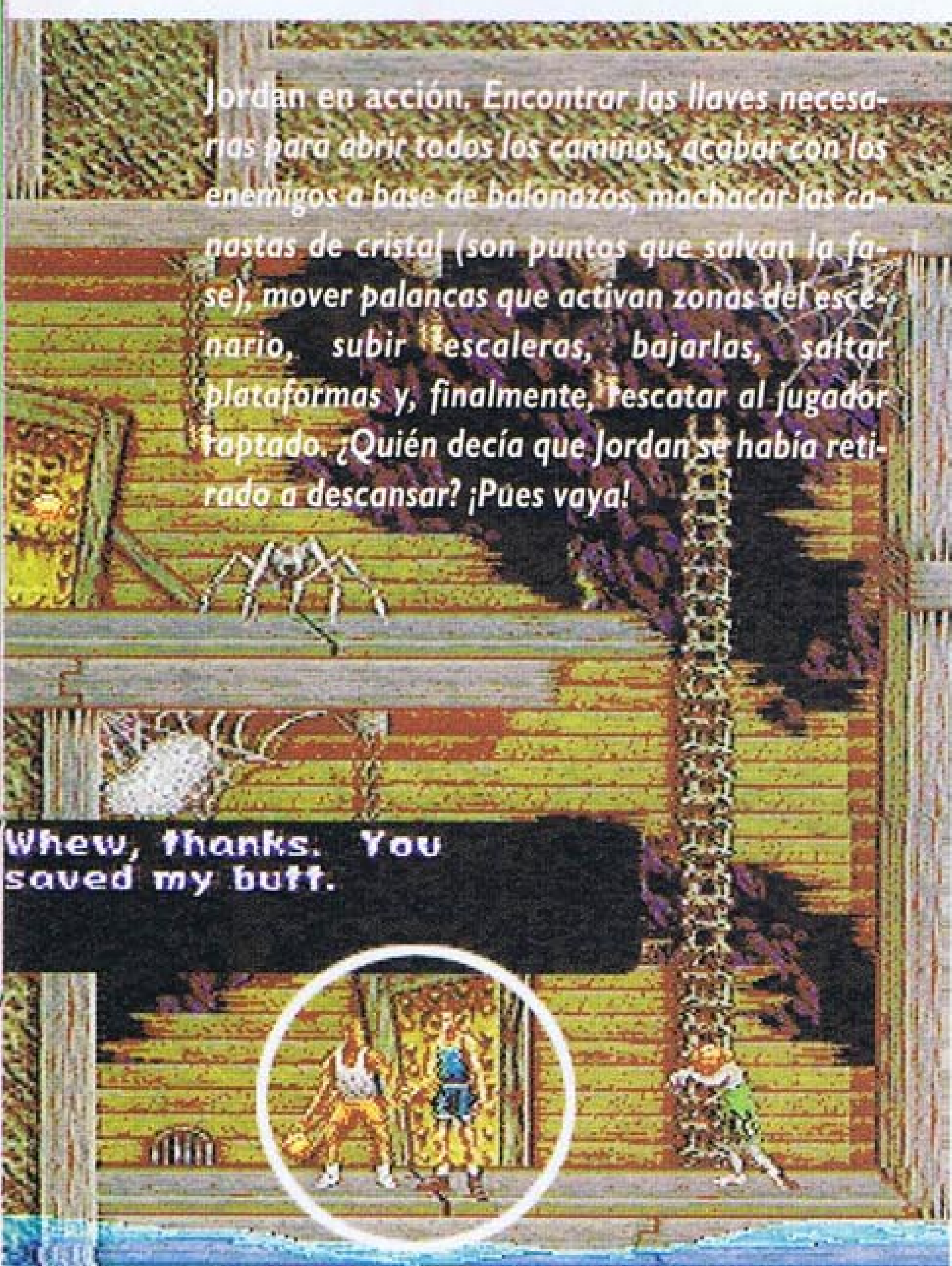
Una buena guía. *Cada fase va acompañada del consiguiente plano en el que se indican los niveles a atravesar.*



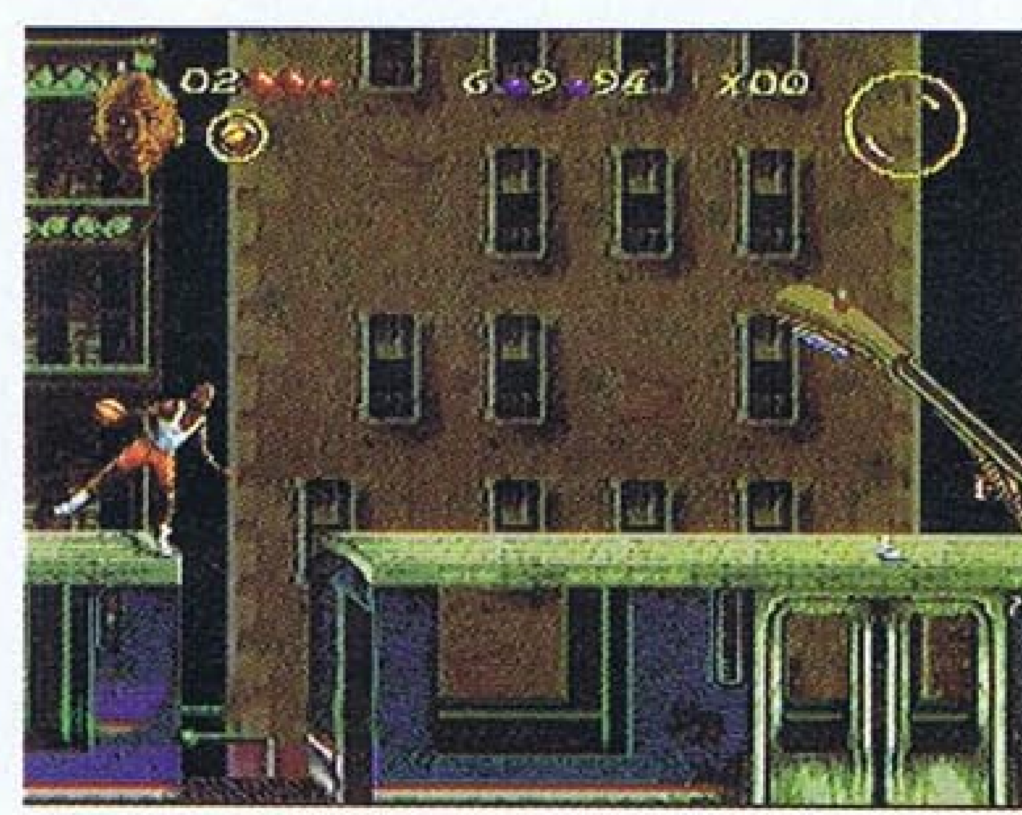
La ciudad del viento. *O Chicago, que para el caso es lo mismo. Estas son, una tras otra, todas las fases que encontraréis en la aventura de Michael Jordan.*

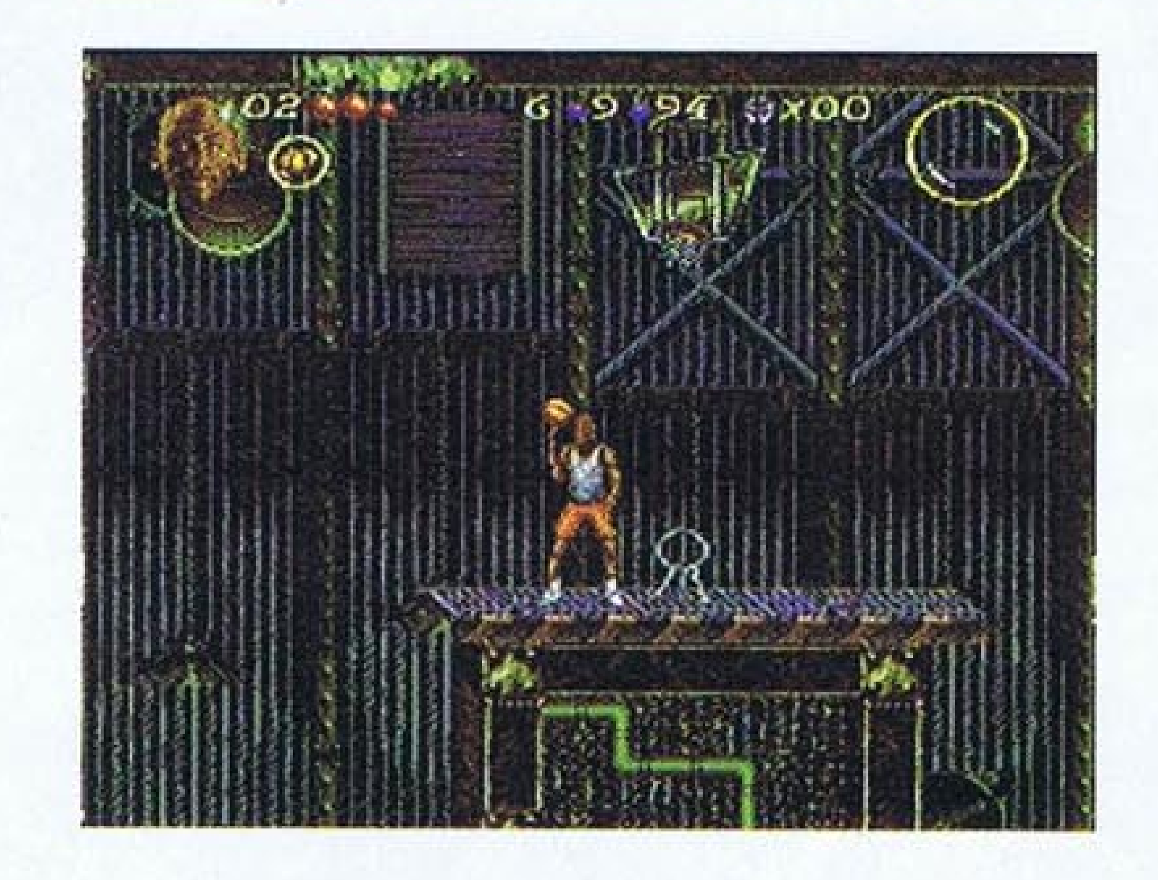






Jordan en acción. Encontrar las llaves necesarias para abrir todos los caminos, acabar con los enemigos a base de balonazos, machacar las canastas de cristal (son puntos que salvan la fase), mover palancas que activan zonas del escenario, subir escaleras, bajarlas, saltar plataformas y, finalmente, rescatar al jugador raptado. ¿Quién decía que Jordan se había retirado a descansar? ¡Pues vaya!







OCEAN
Electronic Arts

Megas: **12** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Parece que Chicago no es sólo la ciudad del viento. También debe haber muchas plataformas por allí. Y además, son de esas que obligan a la estrategia.

• Desarrollo:
Son ocho fases en total, pero la miga del juego se encuentra en 4 de ellas, correspondientes a otras tantas áreas de la ciudad.

• Tecnología:
El Jordan digitalizado tiene casi tanto tirón como el personaje real. Por lo demás, os gustará la nitidez y definición de los gráficos.

• Duración:
No parece ser un juego demasiado difícil ni demasiado largo. Con el sistema de passwords, además, nos tememos que os puede durar lo que se dice poco.

GRAFICOS — **85**
Muy cuidados y mejor acabados. El sprite de Jordan se lleva la palma.

SONIDO — **80**
No desentona, pero tampoco es lo más destacable del juego. Bueno sin más.

MOVIMIENTO — **83**
¿Un Soccer Kid con Jordan? Bueno, es lo mismo pero mucho mejor hecho.

JUGABILIDAD — **77**
Jordan resulta un poco incontrolable en ocasiones, y algunas fases quizá sean un poco confusas.

ENTRETENIMIENTO — **83**
Una idea más o menos original y un personaje con tirón casi siempre dan un resultado divertido.

Opinión
Por Javier Abad

Jordan ha quedado mejor parado que Shaquille tras su paso por Ocean y EA. Su juego no desentona en cuanto a calidad visual -ojo a las digitalizaciones-, pero hay algo más tras esa bonita fachada. Me refiero a un planteamiento original que incorpora una atractiva labor de investigación del mapeado. ¿Aspectos negativos? Que se queda un pelín corto y que cuesta manejar a Jordan, a veces.

Recomendación
Si buscas algo más que plataformas, Jordan Adventure puede ser la solución.

84

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

La fama de Shaquille O'Neal está superando todo lo imaginable, y la verdad es que no terminamos de comprenderlo, porque... ¿qué tiene él que no tengamos el resto de los mortales?, ¿un metro más que la mayoría de nosotros?, ¿músculos de los que una persona normal ni siquiera ha oído hablar? ¡Pues no hay tanta diferencia! Además, sí hay un aspecto en el que coincidimos: él, como nosotros, es un vil ente con afán de riqueza. Sí, **O'Neal también es un ser humano**. Por eso se ha embarcado en todo tipo de proyectos publicitarios y artísticos. El último, el que más nos interesa, se llama **Shaq Fu**, lleva la **firma de Electronic Arts** y es lo más parecido a un cartucho de plástico con **16 megas** en su interior que os podáis imaginar.

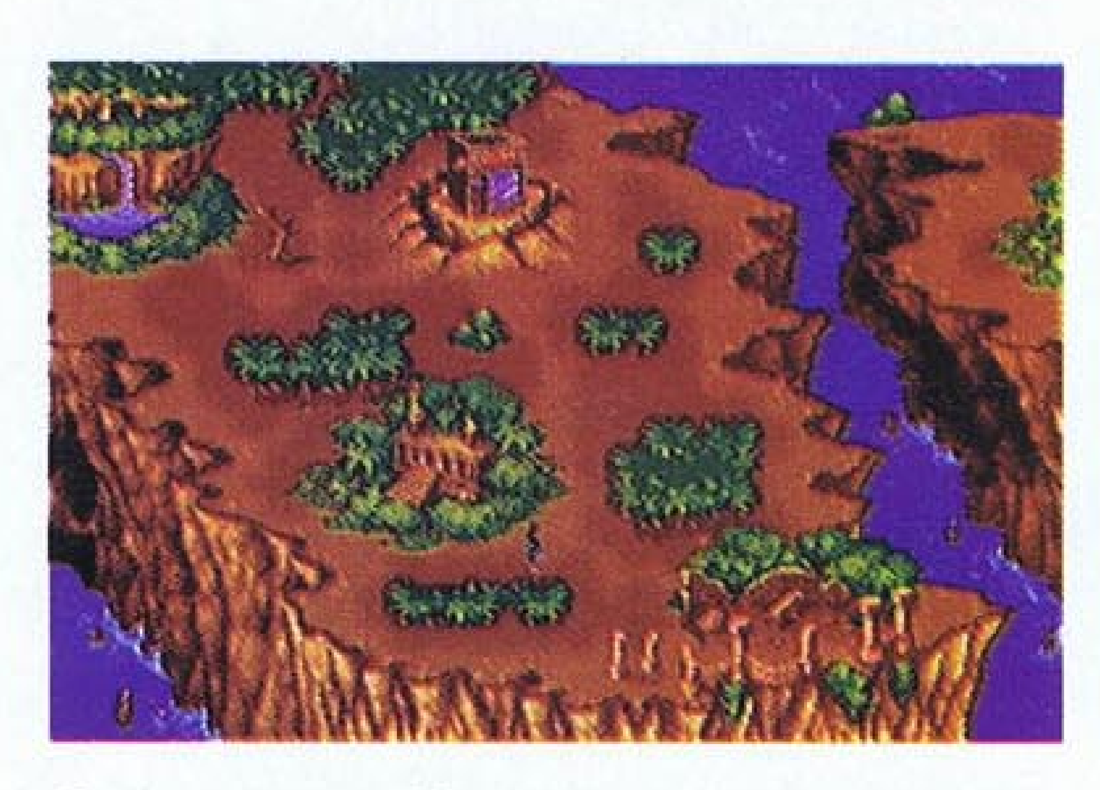
Los que estéis al tanto de este mundillo ya lo sabréis, pero vamos a repetirlo por si las moscas: pese a los nombres de protagonista y compañía responsable de este título, **Shaq Fu**



Como en los Playoffs, pero a guantazos. *Así se dirime el Modo Torneo en Shaq Fu, a base de rondas eliminatorias.*



Dibujos "shaqanimados". *El Modo Historia se acompaña de diferentes escenas de animación entre los combates.*



¡Demos un paseito! *Esto que veis es el territorio que O'Neal recorre en el Modo Historia. Son claras las zonas del mapa en las que nos esperan fieros enemigos.*



¿Y de tamaño que tal andamos? *Pues no muy sobrados. En esta imagen podéis apreciar que los sprites no destacan precisamente por su tamaño en relación a los escenarios.*

SHAQ FU

No te metas, O'neal se las arregla solo

BEAST





Lanzar llamaradas es su especialidad. Si queréis probar su aliento, seguid estos pasos: **Abajo, Atrás + X o Y**. *Y para lanzar una bola de fuego, entonces a ver que tal se os da esto:* **Abajo, Adelante + X o Y**.

KAORI

El movimiento que veis en la imagen se llama Patada Teletransportada, y se logra así: **Atrás, Abajo, Atrás, Abajo + A**. *Si preferís que se transforme en un huracán, entonces sería conveniente que presionáseis* **Abajo, Atrás + A o B**.





MEPHIS





Su dominio de la luz es asombroso. Para comprobarlo no tenéis más que pulsar, por ejemplo, **Atrás, Abajo, Adelante + X o Y**. *Otro golpe que no está nada mal (pese a lo que opinen los adversarios), es el siguiente:* **Adelante, Abajo, Atrás + A**.

RAJAH

Estáis ante uno de los mejores espadachines que existen. Todos sus golpes tienen que ver con los sables. Presionad **Atrás, Abajo, Atrás + X o Y**, *o bien Adelante,* **Abajo, Atrás + X o Y**, *y ya veréis qué pasa.*





SETT





*Una momia viviente entre cuyos golpes más destacados se encuentran el Ataque Energético (***Adelante, Abajo, Adelante + A o B***), el Disparo de Energía (***Abajo, Atrás + A o B***) y un movimiento de "vendaje":* **Adelante, Abajo, Atrás + X**.

SHAQ

Nuestro baloncestista-luchador es una fuerza de la naturaleza con zapatillas que domina perfectamente dos llaves. La primera, que podéis ver aquí, es el Disco, y se consigue presionando **Adelante, Atrás, Adelante + X o Y**. *Pulsad* **Abajo, Adelante + A o B** *y tendréis la Patada de Fuego.*





VOODOO





Presionad **Atrás, Abajo, Adelante + X o Y**, *y un águila atacará a vuestro adversario. Sus otras dos magias se consiguen haciendo estas combinaciones:* **Abajo, Atrás + A,** *y* **Adelante, Abajo, Adelante + Y**. *De lo más espectacular del juego.*

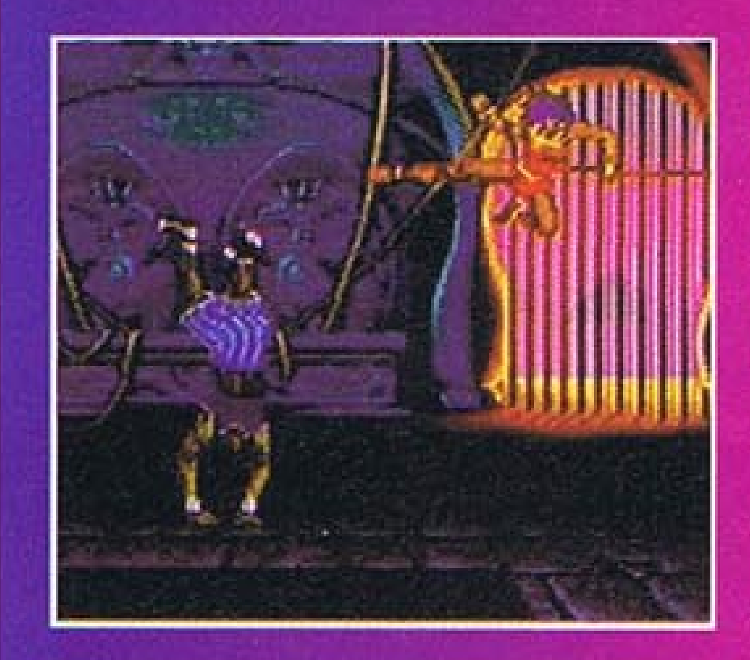
SHAQ FU

no es un programa de basket, sino un juego de **lucha one-on-one** que cuenta con nuestro gigante favorito entre sus **siete participantes** (Kaori, Voodoo, Rajah, Mephis, Beast y Sett Ra son los nombres del resto de personajes). Los modos de juego son tres: **Duel** (combates a uno o dos jugadores), **Story** (el clásico modo Historia en el que sólo podéis manejar a Shaq) y **Tournament** (un torneo en el que pueden participar entre dos y ocho jugadores controlados siempre por vosotros). Por su parte, los combates se libran al **mejor de tres asaltos**, y a la típica barra de energía se le ha unido una segunda que mide la **"furia" de vuestro luchador**. ¿Y qué significa esto? Pues que cuando el oponente está dominando el combate, vuestro personaje se enfurece y se vuelve más **fuerte y agresivo durante un tiempo**.

Si queréis conocer más sobre Shaq Fu seguid leyendo esta Review, porque hay que saberlo todo sobre uno de los títulos que más expectación ha levantado en los últimos tiempos. Y es que la Super no recibe todos los días la visita de una estrella rutilante del universo NBA. Y menos en un juego de golpes y magias.

Unas palabras sobre el movimiento





El **realismo con que se mueven los personajes** *es el aspecto más sobresaliente de Shaq Fu. Como podéis apreciar en estas imágenes, la* **elasticidad y suavidad de los** *luchadores son realmente sorprendentes. Sin embargo y desafortunadamente, esta calidad no se ha visto acompañada por una* **facilidad de manejo paralela**. *La* **ejecución de los golpes más simples** *es incomprensiblemente complicada. Así por ejemplo, la* **única manera de cubrirse** *pasa por activar un* **escudo** *que se consigue presionando* **Abajo y L a la vez**, *un movimiento que no se puede hacer tan rápido como sería deseable. Además,* **la misma combinación de botones no equivale a los mismos golpes en los distintos luchadores**, *con lo que aumenta la confusión. Un ejemplo: si X + Izquierda equivale a un codazo controlando a Shaq, en otro personaje puede que sea un puñetazo alto, mientras que el siguiente quizá no ejecute ningún golpe en concreto.* **Acostumbrados como estamos a golpes simples comunes**, *estas pequeñas modificaciones han alterado nuestro sistema rutinario nervioso. Suponemos que no costará demasiado apañarse. Pero por si las moscas...*



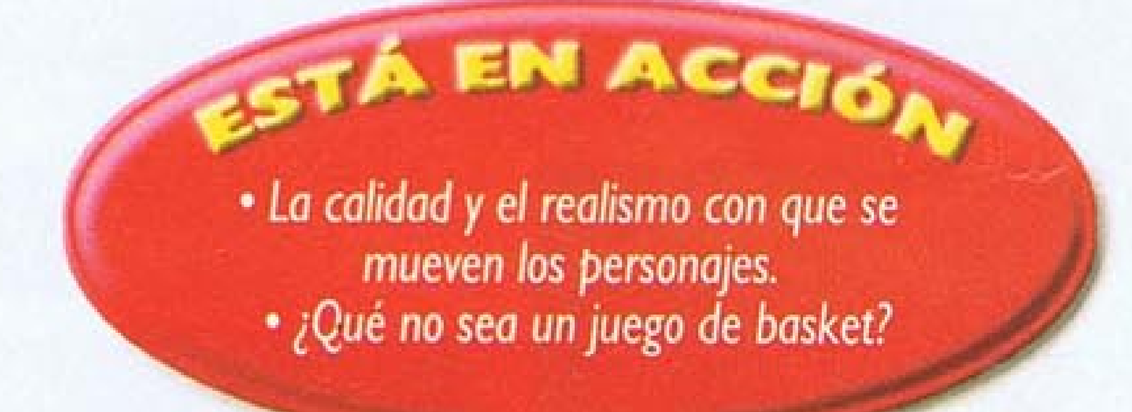








¡Pégame si puedes! *Ante un escudo protector como éste, ni Shaq ni veinte como Shaq pueden hacer nada. Se consigue así de fácil: presionando Abajo y L a la vez.*







Al mejor de tres. *Todos los combates de Shaq Fu están divididos en tres asaltos. Fue Perogrullo el que dijo que el luchador que se alzase con la victoria en dos de ellos sería el vencedor de la pelea.*



¡No me cabrees! *Fijaos bien en la pantalla y veréis un círculo que enmarca la palabra "Fury". Aparece cuando un personaje recibe varios golpes seguidos y se le llena la segunda barra de energía. Es síntoma de que su fuerza aumenta.*



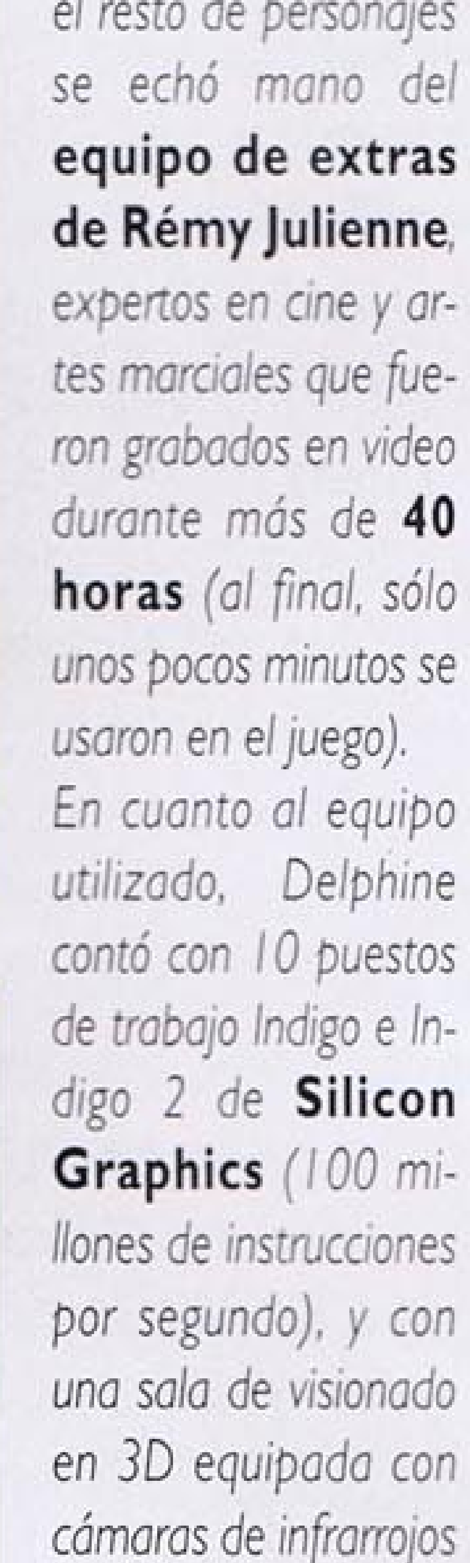
Están todos los que son. *La verdad es que Shaq Fu no tiene un plantel de luchadores demasiado amplio. Son siete, y en el Duel Mode (combates de 2 jugadores) podéis modificar su poder y elegir el escenario en el que os apetezca luchar.*

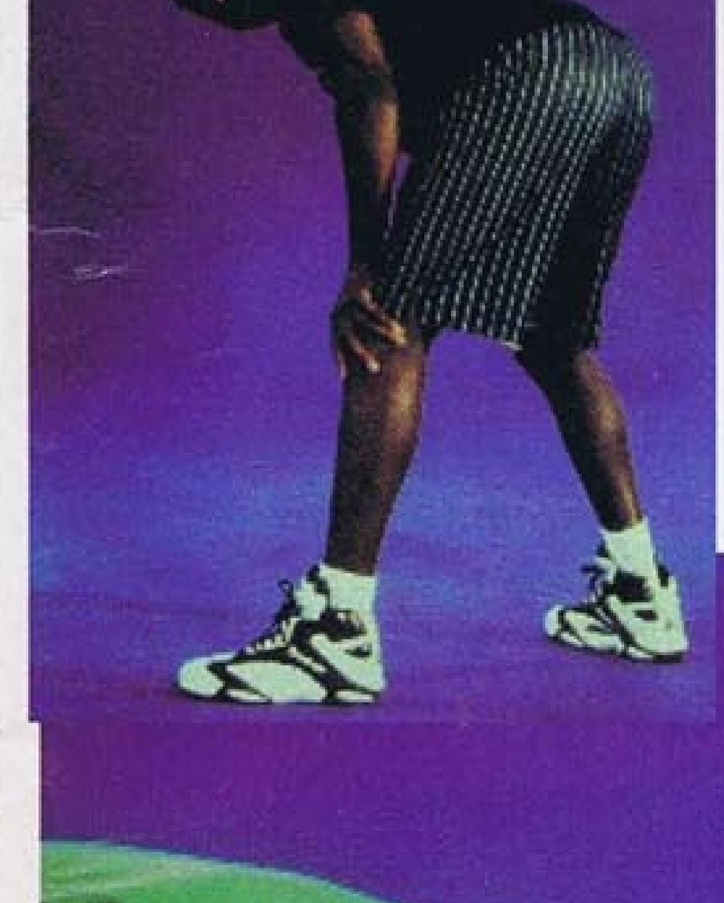
Así se hizo Shaq-Fu

Crear un videojuego se está volviendo un proceso cada vez más complicado en el que intervienen las más **avanzadas tecnologías**. *Ya lo visteis en las pinceladas que dedicamos a MK II, ahora le toca el turno a Shaq Fu, un programa tras el que también existe un ambicioso proyecto.*

En **Delphine Software** *(Flashback, Another World) no han escatimado medios a la hora de convertir a Saquille O'Neal en una estrella de la lucha. Para conseguirlo, se empleó una técnica llamada* **Rotoscoping**, *inventada por Walt Disney en 1930, que consiste en* **filmar personajes reales** *y luego rediseñarlos imagen a imagen para terminar en* **25 por segundo** *y con una animación súper realista. ¡Imaginaos lo que puede hacer este sistema aplicado a un angelito de 2'15 metros de altura y 136 kilos de peso que intenta ejecutar docenas de movimientos de combate! Para el resto de personajes se echó mano del* **equipo de extras de Rémy Julienne**, *expertos en cine y artes marciales que fueron grabados en video durante más de* **40 horas** *(al final, sólo unos pocos minutos se usaron en el juego).*

En cuanto al equipo utilizado, Delphine contó con 10 puestos de trabajo Indigo e Indigo 2 de **Silicon Graphics** *(100 millones de instrucciones por segundo), y con una sala de visionado en 3D equipada con cámaras de infrarrojos Acti-System.*









Relativamente fácil. *Dicen por ahí que Shaq-Fu es un cartucho facilón y que ganar a todos los adversarios está "chupado". Hombre, si siempre se utilizan magias así...*



Basket en lucha. *Los combates están limitados por el tiempo. Y si os fijáis como es debido, veréis que ese tiempo controla hasta las décimas. Como en un partido de basket.*



Sufren los rostros. *Una forma de saber cómo andamos de energía es echar un ojo a los caretos de los luchadores.*





Ocean / EA
Delphine Software

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Lucha "one-on-one" como sale en los manuales. Quizá os suene raro, pero es que este chico sabe hacer de todo. Hasta domina las artes marciales.

• Desarrollo:
Hay tres modos de juego: Duel, Story y Tournament. Y siete personajes a elegir. En el Modo Story sólo jugaréis con Shaq, y en los otros dos, hasta 2 players.

• Tecnología:
Lo más sobresaliente es el movimiento de los personajes. Aunque los sprites no son muy grandes, las animaciones presentan un realismo estremecedor.

• Duración:
Las "rutinas" son uno de los enemigos principales de un juego de lucha, y las de éste son clamorosas. Buscadlas, encontradlas, y os lo pasaréis rápido.

GRAFICOS — **80**
Animaciones tan esmeradas sólo mueven a sprites así de pequeños.

SONIDO — **83**
19 melodías de corte oriental y una amplia gama de efectos apañaditos.

MOVIMIENTO — **89**
Lo mejor del juego. Si no fuera por la extraña forma de controlar los golpes...

JUGABILIDAD — **78**
Al desarrollo de los combates le falta fluidez, y es que no nos acostumbramos a los controles de este Shaq Fu.

ENTRETENIMIENTO — **75**
Esperábamos que la llegada de O'Neal al videojuego se nos hiciera más divertida de lo que nos hemos encontrado.

Opinión
Javier Abad

Muy prometedor pero poco rompedor. Shaq se ha quedado en animaciones excelentes y algunos escenarios realmente brillantes, pero tanto el pequeño tamaño de los sprites en pantalla y su escaso número de luchadores dice poco en favor del juego. Añadid a eso unos controles extraños y tendréis esta sentencia: Shaq Fu acaba de salir y ya se ha quedado atrás con respecto a otros juegos de lucha.

Recomendación
Para maníacos de la lucha y amantes de la mercadotecnia aplicada al videojuego.



Y ADEMÁS...

Ducktales 2

Game Boy
De Capcom y distribuido por Nintendo España



El tío Gilito tiene un olfato especial para el dinero. Esta vez ha descubierto un **plano del tesoro de McDuck**, un antepasado suyo, pero ocurre que **al mapa le faltan varios trozos**, y casualmente están distribuidos por distintas partes del mundo. Adivinad a qué va a dedicar el pato más rico del mundo sus próximos días. ¡Efectivamente!, a **recorrer el globo en busca del tesoro**.

Pero que conste que le facilitan las cosas, porque de entrada puede **elegir entre cinco lugares** para comenzar su aventura. Así ya podrá. Además, la mecánica de juego es similar a la que se encontró en el primer Ducktales, tanto de N.E.S. como de Game Boy: se trata de **ir recogiendo un número determinado de cofres** distribuidos por el mapeado, salvar las consiguientes plataformas y finalmente **encontrar un objeto por nivel**. ¡Ah!, y también hay un **montón de ítems en juego** que nuestro protagonista Disney puede utilizar para las más diversas funciones.

Y como en Capcom también saben de técnica, pues apuntad: **personajes gemelos a los de los dibujos**, escenarios múltiples y una **jugabilidad tan grande** como la diversión que os puede proporcionar este Ducktales 2.

Recomendación: Muy Bueno.



Super Dropzone

Super Nintendo
De Psygnosis y distribuido por Columbia

Un astronauta diminuto, un buen número de ítems por recoger y una cantidad no menor de niveles le bastaron a **Archer MacLean para diseñar un shoot'em-up** de ambiente espacial y más simple que el mecanismo de una escoba. Sí, como lo oís, porque en los **40 stages** de que consta la aventura vuestro objetivo pasa por **recoger y llevar a un punto de encuentro** a todos los ítems que se hayan dispersos por unos escenarios





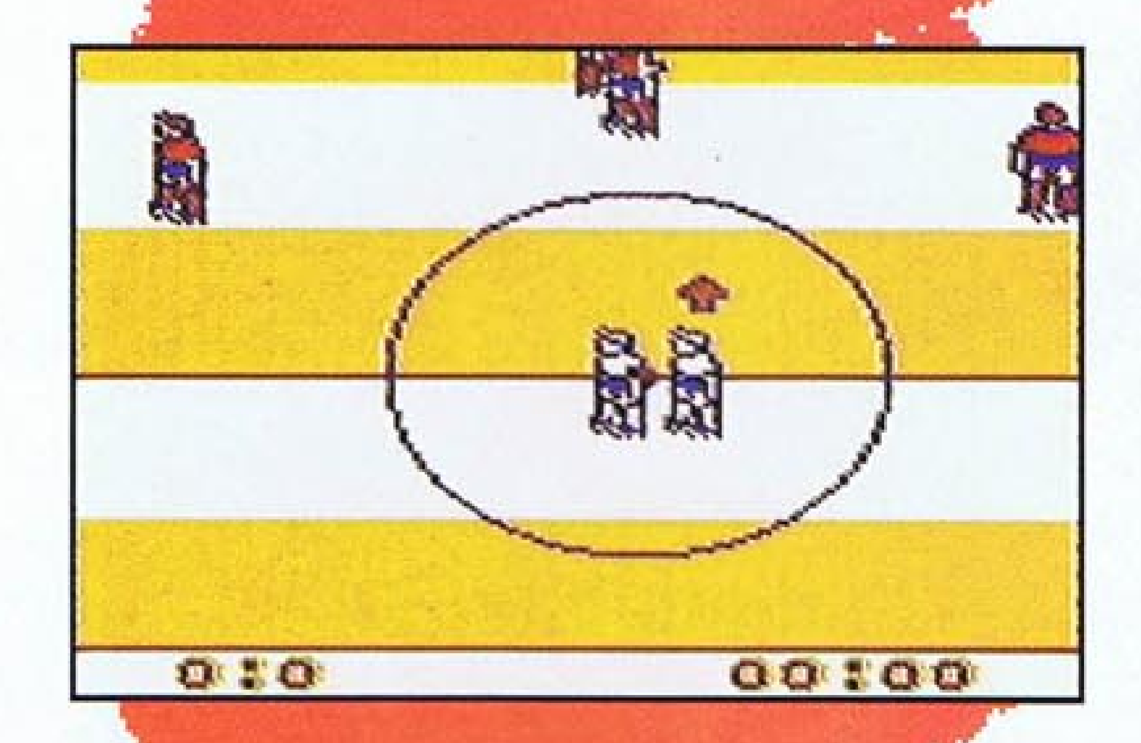
circulares, de esos en los que si te sales de la pantalla por el lado izquierdo reapareces por el derecho sin más problema.

¿Os parece demasiado fácil? Hombre, debéis tener en cuenta que también existen enemigos dispuestos a liquidaros. Y luego, para que no os quejéis, jefes finales de gran tamaño (no como el resto de sprites). El sistema de passwords os servirá para avanzar en un 8 megas de elevada dificultad y gran simpleza técnica

Recomendación: Regular.

Soccer

Game Boy
De Elite y distribuido por Nintendo España



La última incorporación a la nómina de cartuchos balompédicos se llama **Soccer** y sale para Game Boy, pero no dejéis que el título os lleve a engaño. En realidad, estamos ante la **versión portátil de World Cup Striker**, un juego que salió hace poco para Super y que, a su vez, era una versión del Striker original maquillada con motivo del mundial USA'94. Lo que pasa es que **el nombre original no ha gustado** en Nintendo Japón.

Este programa adapta a sus **dos megas** lo que ya tuvimos ocasión de comprobar en SNES: un **plantel de selecciones similar** a las que disputaron el mundial, **alineaciones reales** (aunque un poco desfasadas) y un sistema de passwords para retomar las competiciones donde las hayáis dejado. Hablando de **competiciones**, son **cuatro** las que podéis disputar: partidos amistosos, eliminatorias, ligas de hasta ocho equipos y un mundial con un sistema de juego similar al verdadero.

Las principales virtudes de Soccer son su **perspectiva aérea desde atrás**, un fácil manejo y unos gráficos notables. En el apartado negativo vamos a quedarnos con la lentitud del scroll. Pero no se puede tener todo.

Recomendación: Muy Bueno.



Superman

Super Nintendo
De Sunsoft y distribuido por Spaco S.A.

En una de sus **múltiples batallas contra Doomsday**, Superman se fue al otro barrio. ¿Se habría acabado el poder de la criptonita? ¿O quizá se habría vaciado el bolsillo de sus dibujantes, que necesitaban hacer algo para vender los cómics? El caso es que **este argumento da origen a un beat-'em up** de esos que basan su gracia en las andanzas de los super héroes más famosos. Por si no lo sabéis, los de **DC Cómics** continuaron la historia planteando una **lucha entre 4 personajes** que reclamaban ser el **verdadero** Superman:





The **Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel y Superboy**.

Podréis controlar a estos 4 muchachotes a lo largo de alguna de las **diez fases** de que consta el juego, empleando sus puños, patadas y un **golpe especial** que necesita de un ítem para ser ejecutado.

En cuestiones técnicas, apreciable tamaño de los sprites, movimiento algo acartonado de los personajes y una apreciable jugabilidad que ofrecen los **diferentes estilos** de cada héroe.

Recomendación: Bueno.

Mighty Morphin Power Rangers

Super Nintendo
De Bandai y distribuido por Bandai

Aquí están de nuevo los **cinco chicos** de los Power Rangers, esta vez en versión Super Nintendo, luchando a brazo partido contra todo un ejército de molestos Masillas. El juego les pone ante la tesitura de **atravesar cinco fases** al más puro **estilo beat-'em up**, con desarrollo horizontal, multitud de enemigos y jefes de final de fase y todo.

Elegir a cualquiera de los cinco protagonistas antes del inicio de cada nivel y ver cómo se **transforman en Power Rangers** después de unos primeros momentos vestidos "de civil" son dos de los mayores atractivos de un cartucho de **gráficos agradables**, sin demasiados alardes, pero que **se deja jugar con facilidad**. ¿Será porque cada personaje tiene una buena gama de golpes, incluido uno **especial que invoca al Dino Zord** correspondiente? Puede que sí. O quizás la razón haya que buscarla en la campanada final de la aventura, que os descubre a **los mandos del mismísimo MegaZord** en lucha contra los robots de **Rita Repulsa**. El caso es que estos Power Rangers, aunque queden lejos del éxito de la serie (algo tan impactante como inexplicable si lo miramos detenidamente) tienen **cierto atractivo** sin llegar a ser un juego de los sobresalientes.

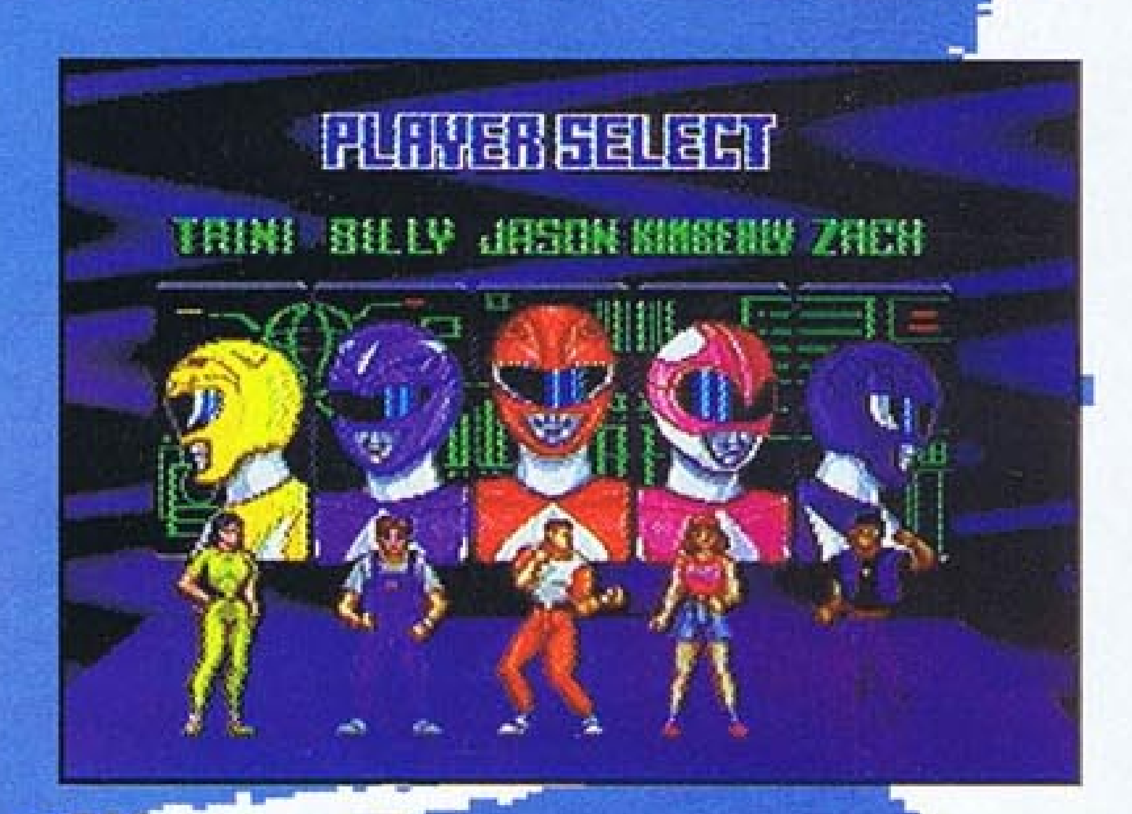
Recomendación: Bueno.









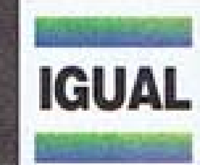


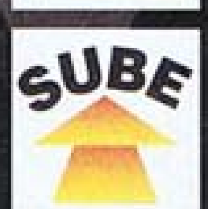




N.E.S.

1. **Super Mario 3** — *Nintendo • Plataformas* 

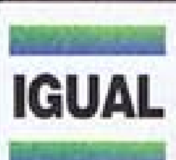
2. **Jungle Book** — *Virgin • Plataformas* 

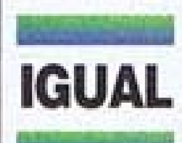
3. **Los Pitufos** — *Infogrames • Plataformas* 

4. **Jimmy Connors** — *Ubi Soft • Juego de Tenis* 

5. **Megaman 4** — *Capcom • Plataformas* 

6. **Kirby´s Adventure** — *Nintendo • Arcade* 

7. **Tiny Toon** — *Konami • Plataformas* 

8. **Asterix** — *Infogrames • Plataformas* 

9. **Battletoads** — *Tradewest (Rare) • Arcade* 

10. **Maniac Mansion** — *JVC • Aventura Gráfica* 

Game Boy

1. **Wario Land** — *Nintendo • Plataformas* 

2. **Legend of Zelda** — *Nintendo • Aventura* 

3. **Los Pitufos** — *Infogrames • Plataformas* 

4. **Jungle Book** — *Virgin • Arcade* 

5. **Donkey Kong** — *Nintendo • Plataformas* 

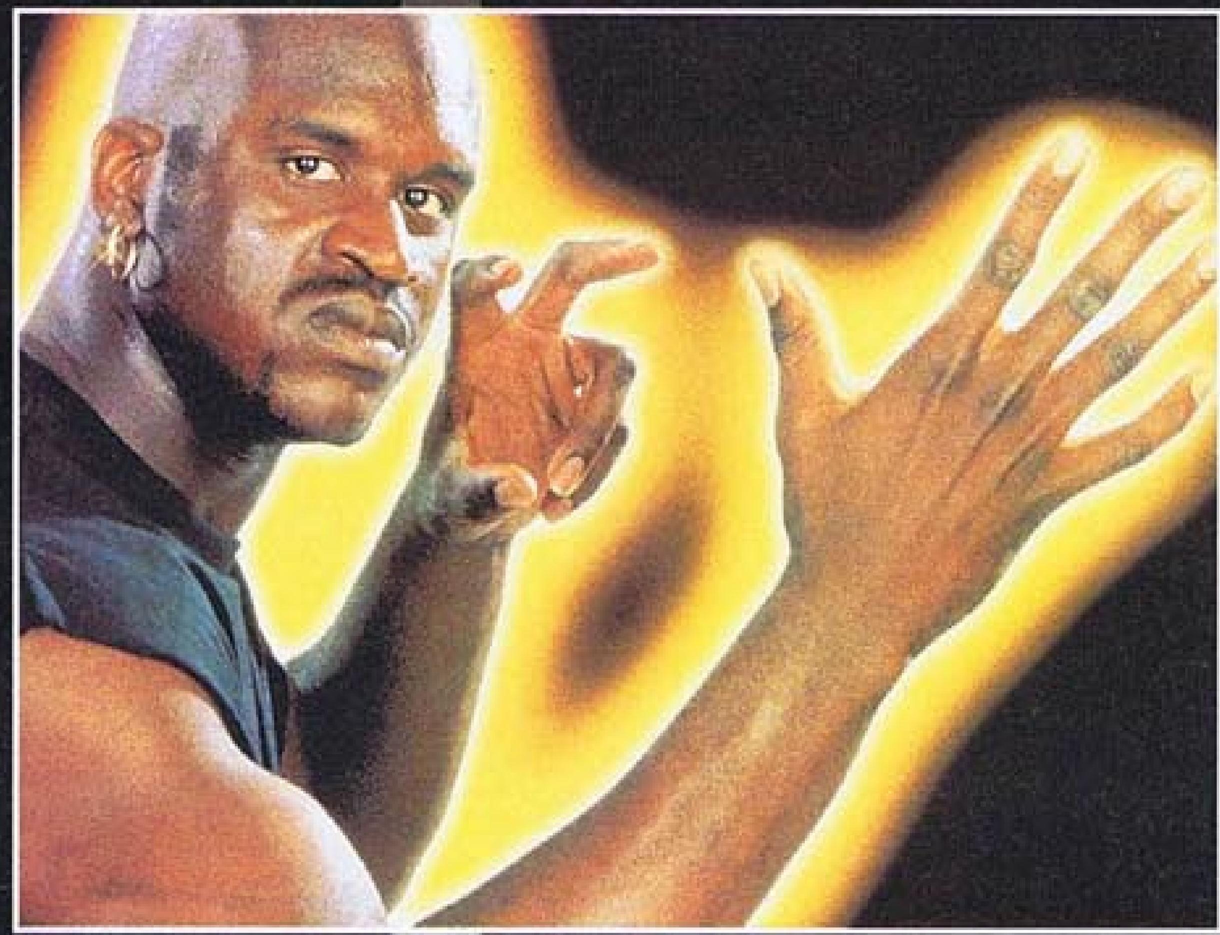
6. **Megaman III** — *Nintendo/Capcom • Plataformas* 

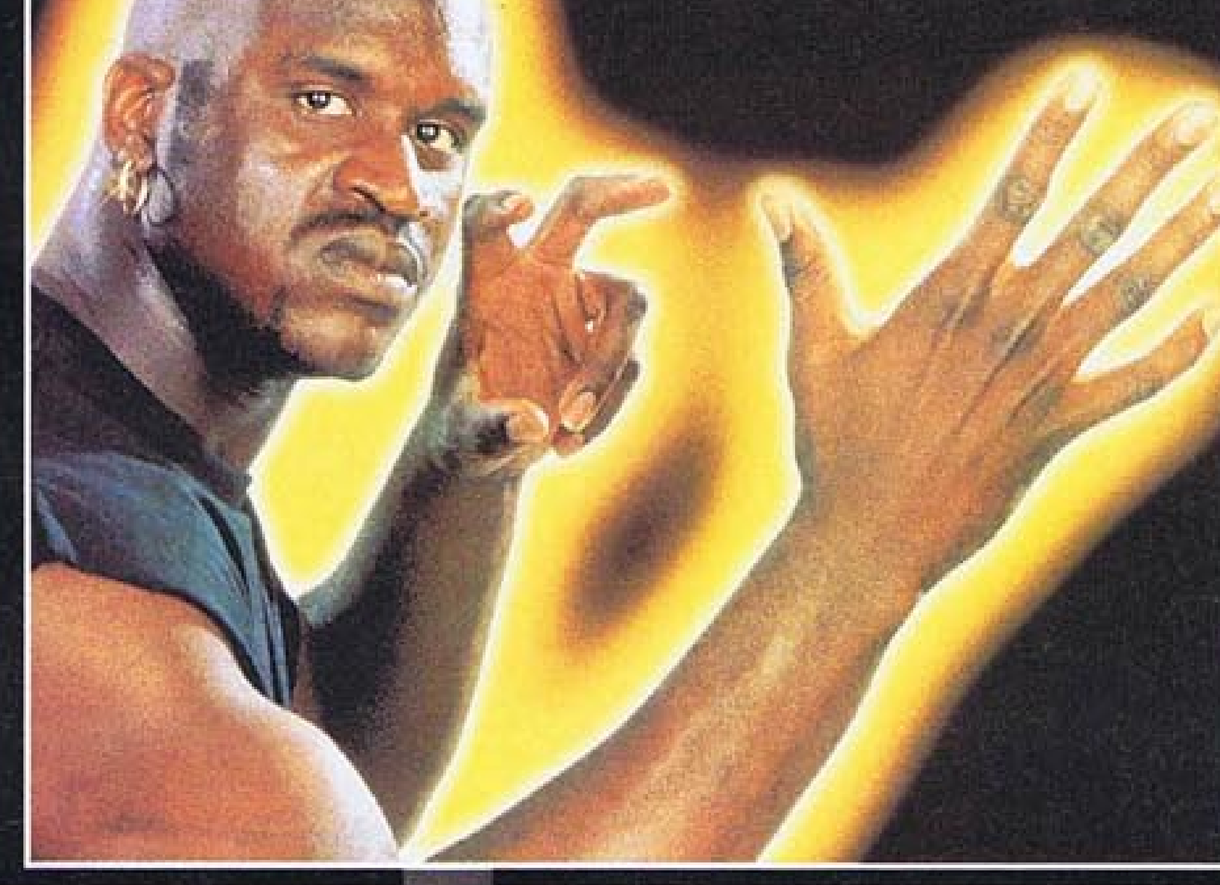
7. **Kirby´s Pinball Land** — *Nintendo • Pinball* 

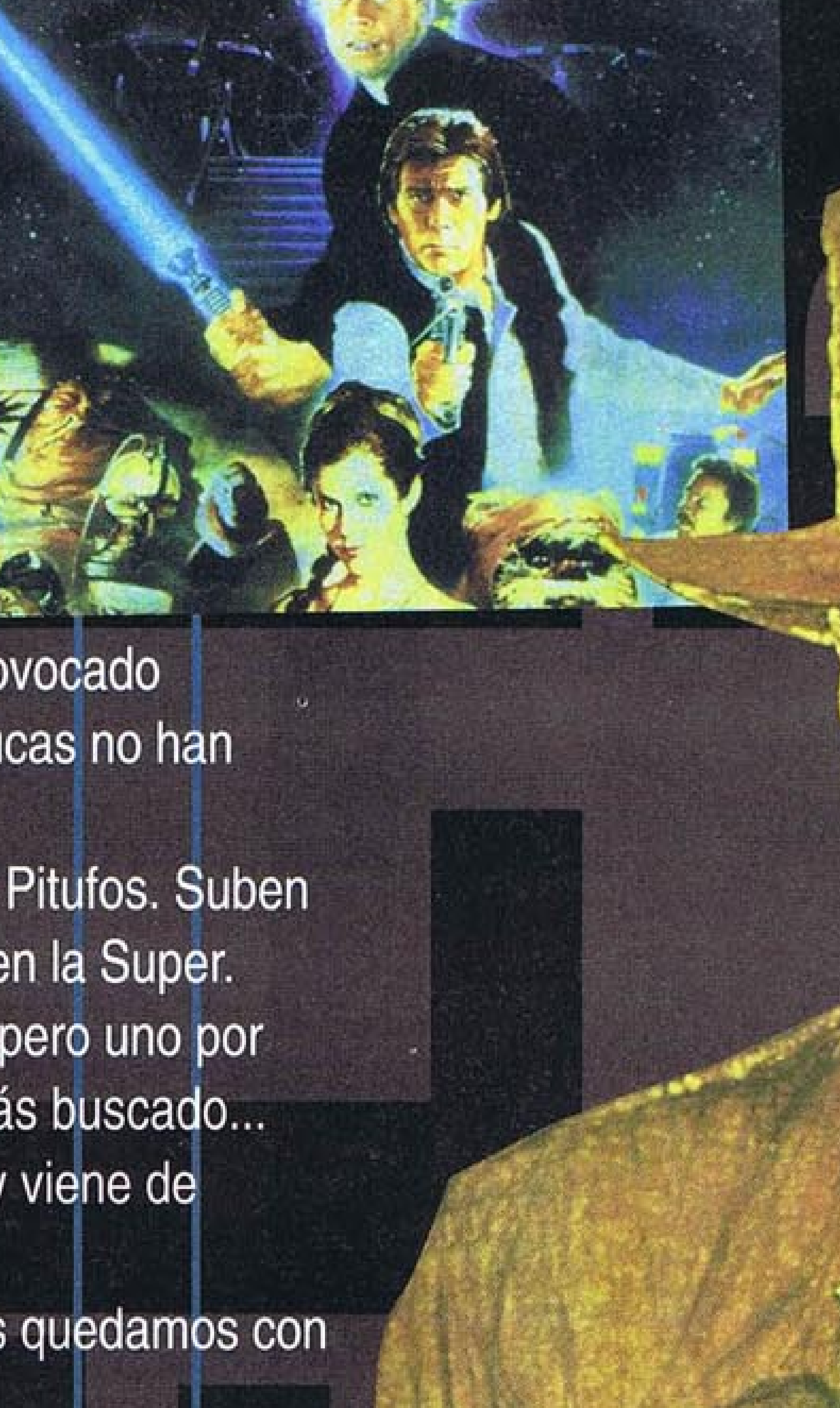
8. **Soccer** — *Nintendo/Elite • Fútbol* 

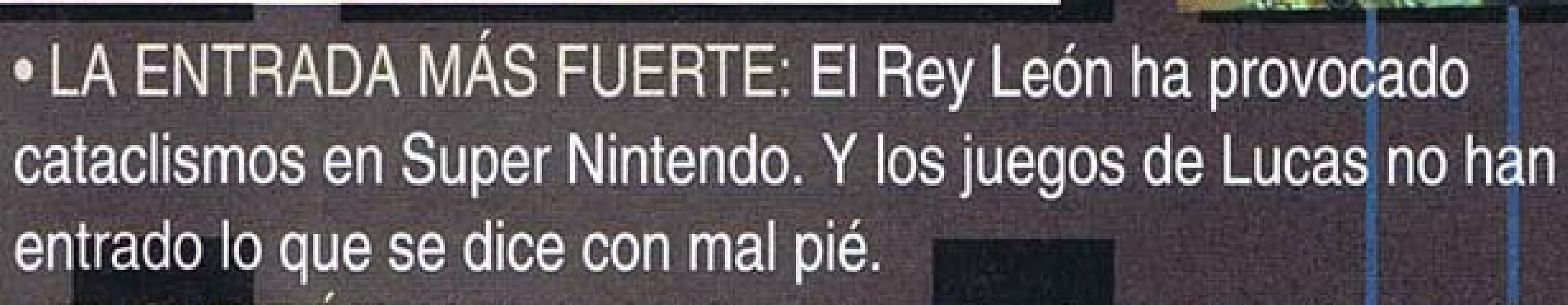
9. **Ducktales** — *Nintendo/Capcom • Plataformas* 

10. **Tetris 2** — *Nintendo • Inteligencia* 









CURIOSIDADES

• LA ENTRADA MÁS FUERTE: El Rey León ha provocado cataclismos en Super Nintendo. Y los juegos de Lucas no han entrado lo que se dice con mal pié.

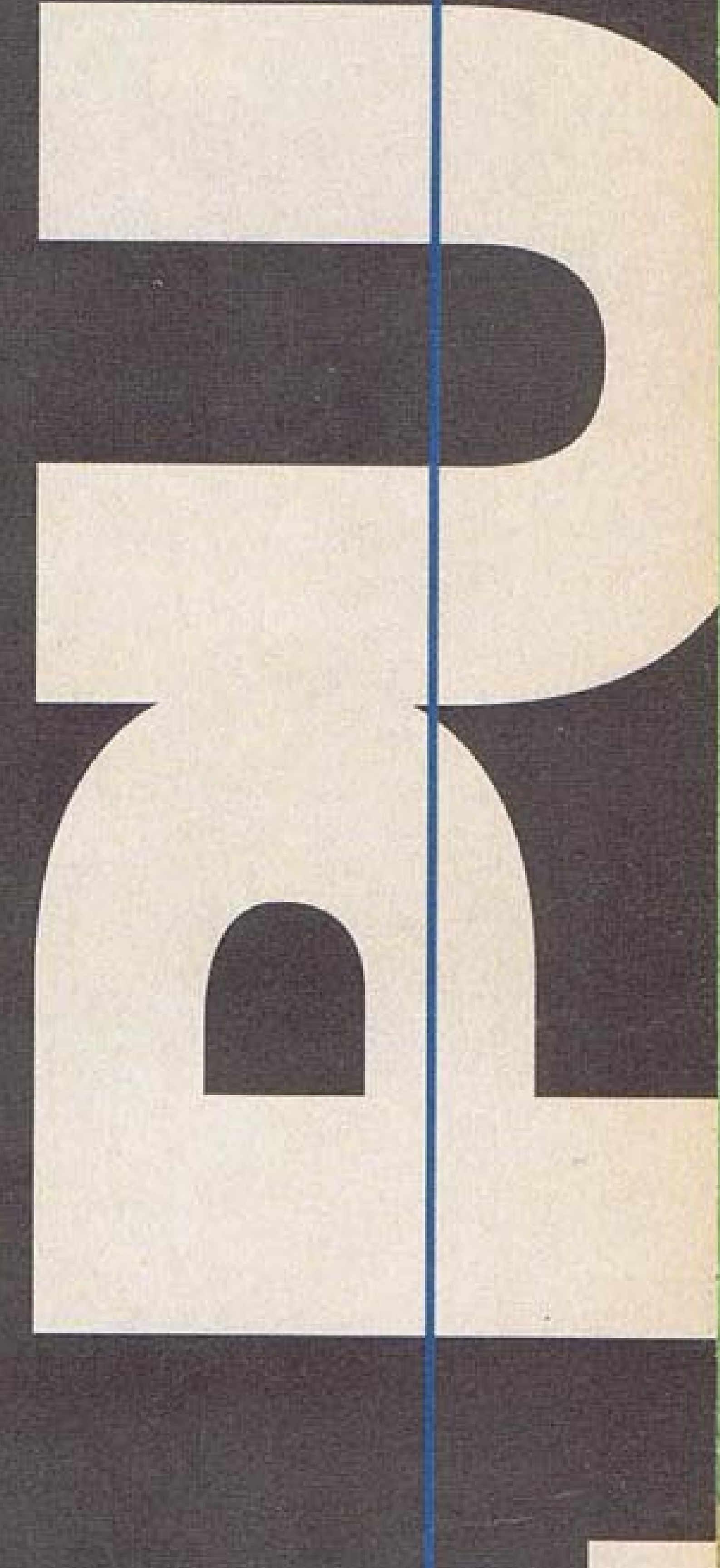
• EL SUBIDÓN: Unánime y firme la estirada de los Pitufos. Suben en NES, también en Game Boy y, pasito a pasito, en la Super.

• LA PROMESA: Hay cientos cara a este navidad, pero uno por encima de cualquiera. Donkey Kong ya no es el más buscado...

• EL MEDIOCRE: Algo que se llama The Shadow y viene de película, vía Ocean. No lo veréis en este pulso.

• EL REY DEL NÚMERO 1: Obviando lo obvio, nos quedamos con Super Metroid y sus 24 megas Super Nintendo.

• EL MÁS BUSCADO: Hemos oído en círculos especializados que en 1995 saldrá a la venta la versión SN de Killer Instinct.

Super Nintendo

1 Super Metroid
Nintendo • Aventura


2 El Rey León
Virgin • Plataformas


3 Mortal Kombat II
Acclaim • Lucha


4 Stunt Race FX
Nintendo • Crazy Racing


5 Return Of The Jedi
JVC • Plataformas Galácticas


6 FIFA Int. Soccer
Ocean • Fútbol


7 Megaman X
Nintendo • Plataformas


8 Indiana Jones
JVC • Aventura


9 Starwing
Nintendo • Arcade


10 Street Racer
Ubi • Arcade de coches


11 Dragon
Virgin • Lucha


12 DB. Z La leyenda...
Bandai • Lucha


13 Los Pitufos
Infogrames • Plataformas


14 Jordan Adventure
Ocean • Plataformas


15 Jimmy Connors
Ubi Soft • Juego de Tenis

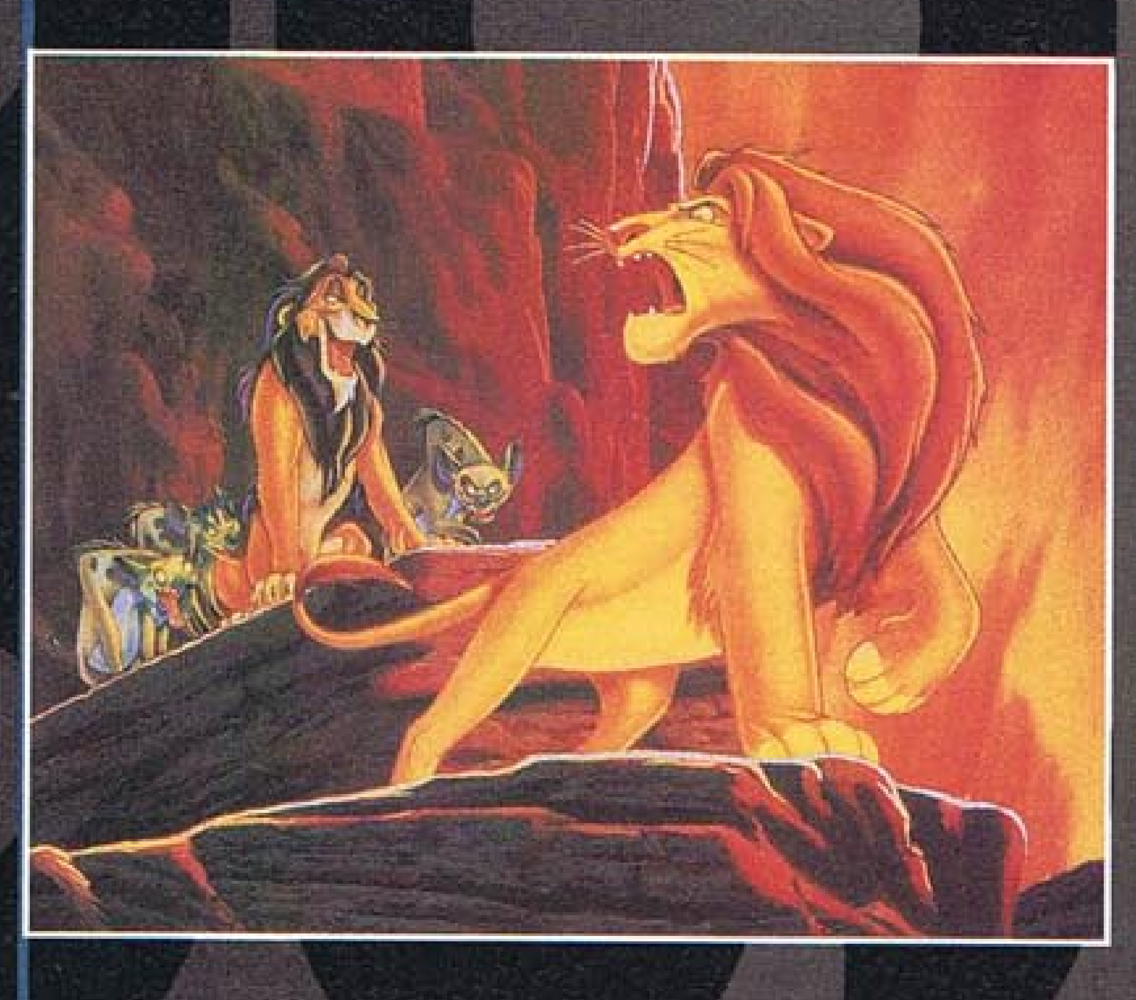

16 Smash Tennis
Virgin • Juego de tenis


17 Shaq Fu
Ocean • Lucha


18 Fatal Fury 2
Takara • Lucha


19 Maximum Carnage
Acclaim • Arcade


20 Power Rangers
Bandai • Beat'em-Up

¡Menudo vuelco de mes! Uno no se recupera de las entradas del mes anterior cuando llega el siguiente y ¡zasca!, toma remolino. Pues eso, que en estos 30 días hemos encontrado lo que buscábamos: la revolución. Se veía venir lo del Rey León (con portada incluida) y aunque caen un pelín Mortal II y Stunt Race FX, que no se asuste nadie: aún no hay nada decidido. El vendaval se ha dejado caer con más fuerza en las posiciones intermedias. Bajan Fatal Fury 2, Maximum Carnage, Dragon, Smash Tennis, no se consolida nadie y las nuevas entradas ofrecen orgullosas su doble estrella. Aunque para estrella, la que van a necesitar en cuanto cuminen su llegada Donkey Kong Country y Bola de Dragón 3.

CUMPLIMO

Dos años de acción. Llevamos dos años dando la lata, informando, ayudando. Y en ese tiempo ha pasado de todo. Unos ya lo sabéis, al resto le vendrá muy bien este pequeño recordatorio de anécdotas.

LOS JUEGOS MÁS SOBRESALIENTES



Han sido nuestras dos mejores Reviews, las dos que han alcanzado el máximo grado al que puede aspirar el comentario de un juego. Pero, claro, es que no fueron dos juegos normales, sino **Starwing y Street Fighter II Turbo**. Con programas así no nos arrepentimos de haber puesto un "Genial" en todos los apartados de la ficha. Y no es por echarnos flores, pero nos quedaron más bonitas que un San Luis.

LAS MEJORES NOTICIAS...

Mes tras mes hemos intentado poneros al día sobre las últimas noticias referentes al mundo Nintendo. La labor ha sido ardua, pero nuestro amplio equipo de corresponsales repartidos por todo el mundo ha venido realizando una extraordinaria labor. De ella destacaríamos dos noticias: la primera, el **establecimiento de Nintendo en nuestro país**. Corría el mes de **Agosto de 1993** cuando nació Nintendo España, y nuestra revista no tardó ni un minuto en comunicároslo. La otra información elegida es más reciente, y la verdad es que todavía no se ha hecho realidad. Nos referimos a lo que es el futuro más brillante de Nintendo, el **Ultra 64**, y ya tenemos el titular que estamos deseando ofrecer: "Por fin, a la venta en España". ¡Nos veremos entonces!

...Y TAMBIÉN LAS PEORES

A nadie le gusta ser portador de malas noticias, pero todo periodista tiene la obligación de mantener informado a su público duela a quien duela. Por eso nos vimos obligados a publicar dos informaciones que nunca hubiésemos deseado dar: la primera fue la **ausencia de sangre en Mortal Kombat**, una de las mayores desilusiones que se han llevado los usuarios Nintendo. La segunda casi nos duele más por lo que tiene de carga sentimental y, más que una noticia concreta viene siendo precisamente lo contrario: la **falta de noticias referentes a la veterana N.E.S.**, que está asistiendo a su progresivo e inevitable declive. ¡Que le vamos a hacer! El tiempo no pasa en balde.

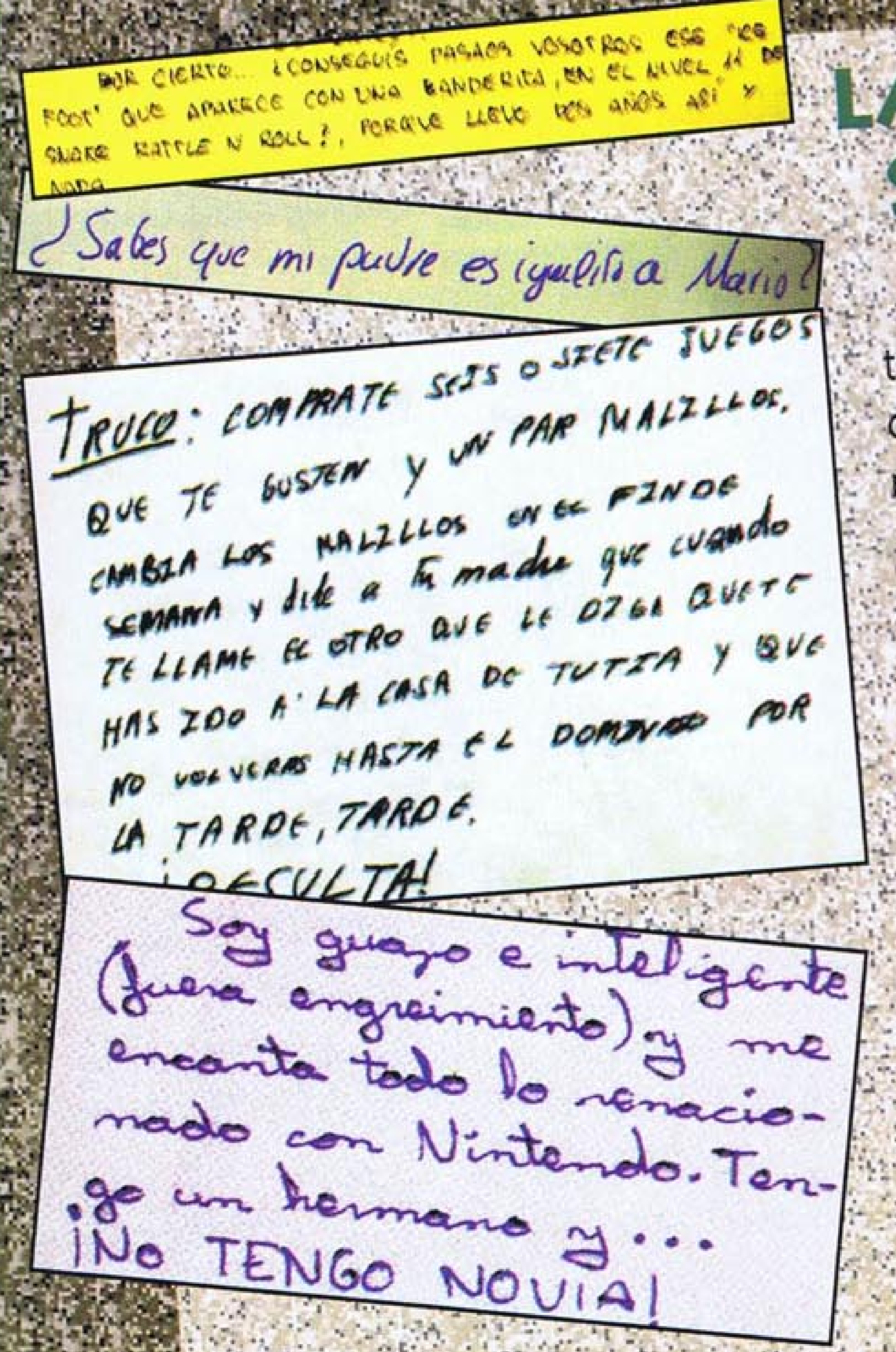
¡EL MEJOR TRUCO NO EXISTÍA!

En nuestras páginas se han publicado todo tipo de trucos, para todo tipo de juegos y con todo tipo de objetivos: pasar de nivel, conseguir vidas, descubrir personajes ocultos o ligar más (¡Qué nooo! Ese no lo busquéis porque no se ha publicado. De momento nos guardamos el secreto para nosotros). Sin embargo, hubo **uno que marcó una época**, tanto por la importancia del juego como por la insistencia con que lo pedisteis. La única particularidad era que ese truco no existía, ni se ha descubierto aún, y mucho nos tememos que no se va a descubrir nunca. Os estamos hablando del manido **Modo Sangriento de Mortal Kombat SNES**, el origen de millones de solicitudes, tanto por carta como telefónicas, quejas, réplicas, insultos, camelos, mentiras, estafas y vaya usted a saber qué cantidad de desmanes. ¡No, no existe!



EL «DESTRIPE» INTERMINABLE

Aquel enemigo que parecía inmortal, ese ítem que estaba escondido, los golpes especiales que nadie sabía ejecutar... Muchos de vosotros habréis conseguido dominar vuestro juego favorito gracias a nuestros destripes, pero si hay uno que se lleve la palma, ése ha sido Zelda. Ya en nuestro primer número os ofrecimos una **guía para la versión N.E.S.** de las aventuras de Link. En el número 6 continuamos con el destripe ahora para Super Nintendo, pero el despiporre vino con **Zelda en Game Boy**. En el número 14 se dieron unas pinceladas sobre el juego, y en el 16 se comenzó una guía paso a paso que continuó en los números 17, 18, 19, 22 y 23. Desde luego, pocos cartuchos habrán sido radiografiados con tanta exhaustividad.



LAS CARTAS MÁS SIMPÁTICAS

En cuanto llegaron vuestras primeras cartas a la redacción, nos dimos cuenta de que había que dedicar una sección al humor, ingenio, espontaneidad, despiste, faltas de ortografía, mala leche, desparpajo y mil cosas más con que nos agasajábais. Así que creamos **A veces llegan cartas...**, una sección curiosa que se ha convertido en uno de los apartados más exitosos de la revista pero que, claro, sin vosotros no sería nada. Os animamos pues a que sigáis colaborando, a que nos contéis cualquier cosa que os apetezca sobre el mundo Nintendo, y queda garantizado que vamos a leer todas las cartas que nos mandéis y, ¡qué caray!, que también pasamos nuestros buenos ratos riéndonos con vuestras ocurrencias.

10 ÉXITOS PARA 24 NÚMEROS

En estos dos años han sido muchos los juegos que han pasado por nuestras manos. Algunos muy buenos, otros no tanto, unos pocos dignos de ser enmarcados y otro puñadito de ellos que nos hacen recomendar a sus creadores que se dediquen a la fontanería. Ahí van los juegos que mejor puntuación han obtenido en esta revista.

1)- Starwing (SNES). Nada menos que cuatro "geniales" en nuestro antiguo sistema de puntuación (Número 5. Página 73).

2)- Street Fighter II Turbo (SNES). Ídem de ídem para el rey de la lucha (Número 11. Página 45).

3)- Super Metroid (SNES). Un 95 para una de las últimas joyas de Nintendo (Número 22. Página 44).

4)- The Legend of Zelda (SNES). Muy Bueno en Gráficos y Genial en el resto de apartados (Número 2. Página 73).

5)- Stunt Race FX (SNES). El debú chip Super FX 2 mereció una puntuación de 95 (Número 23. Página 52).

6)- The Legend of Zelda (GB). Link se llevó el mismo premio que la versión grande en su paso a la portátil (Número 12. Página 57).

7)- Aladdin (SNES). Disney no podía estar ausente de esta lista. Tres "geniales" y un "Muy Bueno" para Aladino (Número 13. Página 42).

8)- FIFA International Soccer (SNES). El máximo exponente deportivo con un 92 por bandera (Número 19. Página 48).

9)- Flashback (SNES). "Genial" en Sonido, Jugabilidad y Diversión. "Muy Bueno" en Gráficos. Casi nada (Número 14. Página 32).

10)- Wario Land. Super Mario Land 3 (Super Game Boy). El anti-Mario consiguió un 93 para el mejor juego de Super Game Boy (Número 19. Página 42).

en clave Nintendo

GUÍAS

Por David García

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atomicos guantes marca Nintendo Acción** pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que **enviarnos un truco** -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el **truco debe ser original y, claro, funcionar.** Que nos metéis cada gol que para que os vamos a contar. Pues bien, ya teneis el trucazo del siglo, entoces cogeis un sobrecito, y escribis la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes -Madrid-

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que ademas os regalaremos unos **estupendos guantes Nintenderos**.

ZELDA

GAME BOY

Cómo derrotar al enemigo final: el pez del viento

Ha llegado el momento de enfrentarnos a nuestro destino: **Despertar al pez del viento**. Pero antes, conviene que nos demos un paseo por la **biblioteca del pueblo**, usemos nuestra lente con el libro oportuno y apuntemos la combinación que éste nos proporcionará. **(E-N-N-E-N-N-E-N)**

HELGA

Ariete Vikingo
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.

Cabalgata Valquiria
Izquierda (2 Segundos), Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Patada.





Uppercut Saltarín
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Patada.

Chillido
Izquierda (2 Segundos), Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.

Estrategias
Usa el "Ariete Vikingo" frecuentemente ya que es difícil de contrarrestar y quizá sea el mejor movimiento de Helga. Si además realizas un "Uppercut Saltarín" al aterrizar, pues mejor que mejor. Sin problemas.

BLOB

"Arcillapatazo"
Abajo y "R" simultáneamente.

Patada Giratoria Volante
Derecha, Abajo-Derecha, Abajo y "R".



Carga Blob
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda y Puñetazo.



Barrido Blob
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Patada.



Sierra Arcillosa
Izquierda (2 Segundos), Derecha y Puñetazo.



Babarcilla
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.

Estrategias
1- La "sierra arcillosa" es francamente efectiva, pero también puede llegar a convertir la partida en un auténtico rollo. Es más divertido una buena variedad de golpes, pero en caso de apuro, pues ya sabes...sierrazo.

2- Nunca pierdas las distancias. No es bueno permanecer demasiado pegado.

DE LUCHA

Clayfighter

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lucha en estado puro. Algo así es lo que vais a encontrar en las páginas (hasta 8) que nos hemos marcado este mes con eso de las guías de golpes. También llaves imposibles, estrategias que no aparecen en ningún manual, trucos de los que convencen y la promesa de que seguiremos en pie de guerra con todos aquellos juegos que gusten de muchas teclas y magias escondidas. ¿Convencidos? Pues pasad de página y ya veréis lo que os espera.



Compañía
INTERPLAY

Megas:
16

Objetivo:
Convertirse en el rey del circo.

Personajes
El malvado Mr. Frosty, El Toffee Taffy, Tiny el "pequeñín", Blob, Blue Suede Goo, Ickybod Clay, Helga Bonker

Opciones:
Modalidad batalla y versus.
Modalidad Turbo.
Elacción de nivel de dificultad.
Límite de tiempo.
Configuración de botones
Sonido.

Fases de bonus:
No hay.

Reglas del juego:
Gana el jugador que derrote dos veces a su adversario. Si se llega al límite de tiempo, gana el Clayfighter que conserve más energía. Un jugador nuevo se puede unir en cualquier momento de la partida. Bastará con pulsar Start y, ¡a competir!



TOFFEE TAFFY

Porrazo Taffy
Izquierda, Izquierda, Derecha y Puñetazo.

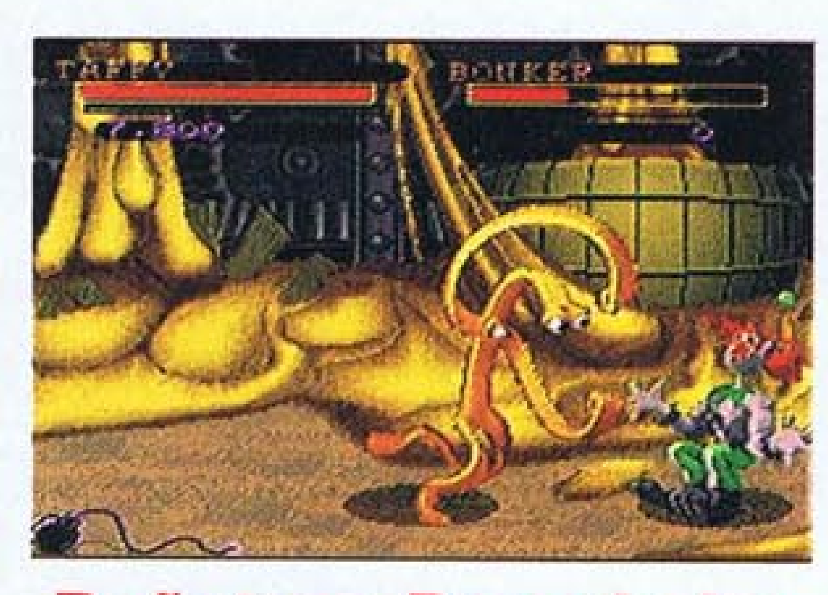
Tornado Taffy
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.



Patada Taffy
Izquierda, Izquierda, Derecha y patada.



Tornado Taffy Alto
Derecha, Abajo, Abajo-Derecha y Puñetazo.



Puñetazo Demoledor
Izquierda (2 segundos), Derecha y Puñetazo.



Baile Fingido
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda y Puñetazo.

Estrategias

1- Si realizas un "Tornado Taffy Alto" cuando tu oponente esté en el suelo (es decir, que no está saltando) mejor ralentízalo, obtendrás un doloroso doble impacto.

2- Utliza toda tu habilidad para realizar movimientos especiales a media altura. Úsalos tanto para atacar a tus enemigos como para esquivarlos.

en clave Nintendo

Feliz reencuentro con la lucha, pintorescas criaturas. Este mes vamos a vernos las caras con dos juegos que en su momento alucinaron al personal. Clayfighter, ya lo veis, sorprendió por su técnica "arcillosa" y las suculentas combinaciones de poderes y magias. Y Art of Fighting, el clásico SNK, no se nos podía pasar por alto. Ya sabéis, todo sobre lucha en las siguientes páginas.







Después, tocamos la **melodía numero dos**, que nos conducirá a la casa de **Crazy Tracy** donde compramos una **pócima revitalizante**, por lo que pueda pasar.

Y ahora, sí, nos dirigimos desde allí hacia las escaleras que conducen al huevo del pez del viento. Al llegar a él, **tocamos la primera melodía** de nuestra ocarina. La balada del pez del viento y la combinación de los ocho instrumentos harán que **el huevo se abra**. Entonces aparecerá el buho con más noticias frescas: "Ha llegado el momento, entra en el huevo". Vaya -piensas-, si no me lo llega a decir no lo adivino.

El caso es que te adentras en el **oscuro laberinto** -guíate por las direcciones que viste en el **libro de la biblioteca**-, después de caer por la segunda habitación oscura contando desde la entrada. Allí encontrarás una pantalla en la que todo te indica que debes **saltar al vacío**.

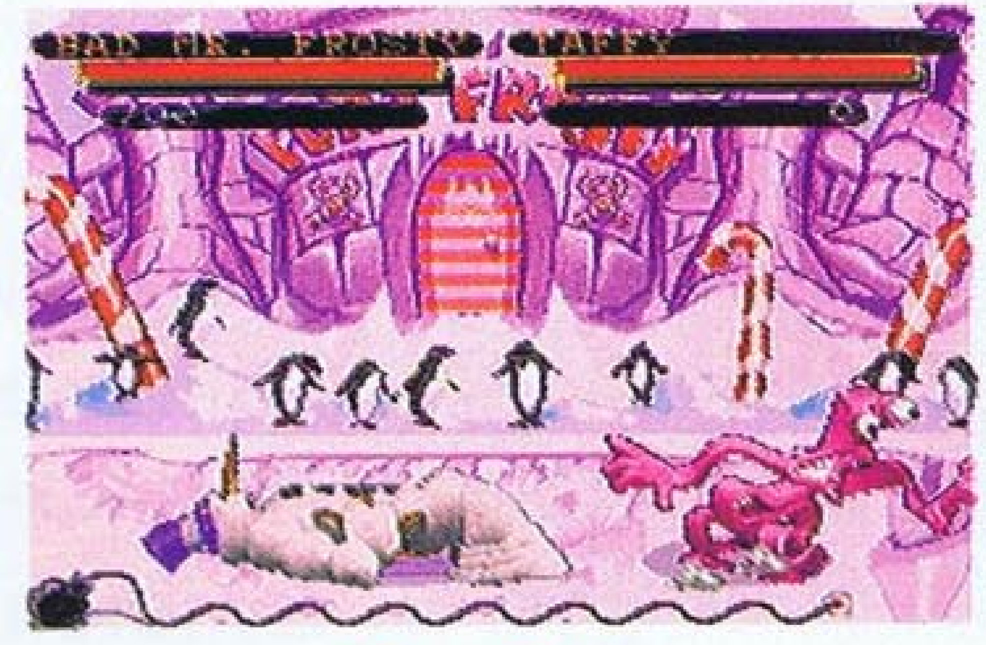




MR FROSTY

Bola de Nieve Horizontal
Izquierda (2 Segundos), Derecha y Puñetazo.

Puño de Hielo
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.



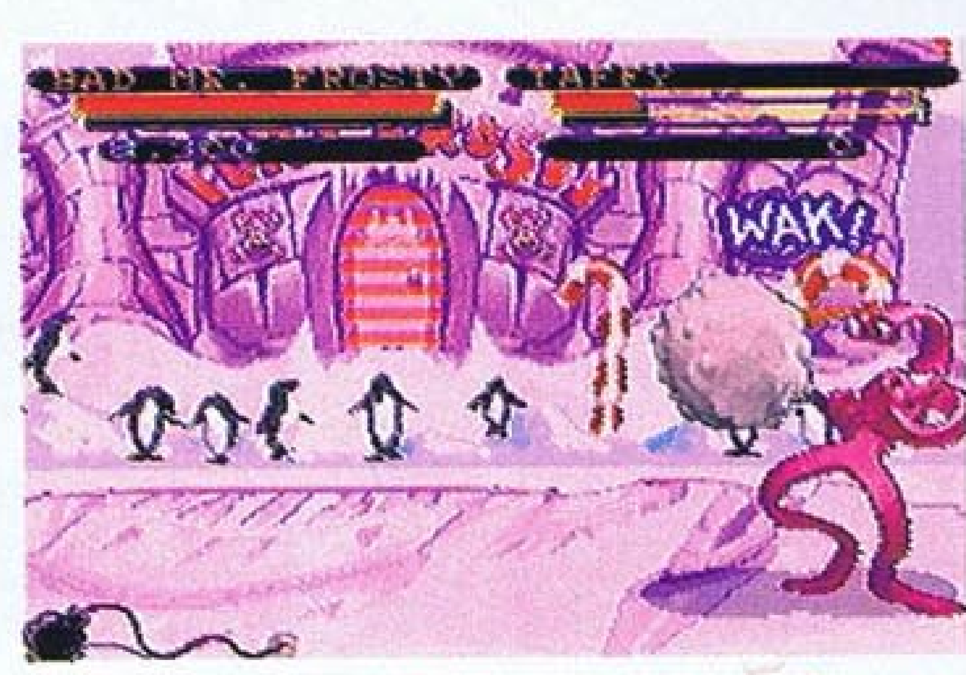
Barrido
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Patada.



Aliento Helado
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.



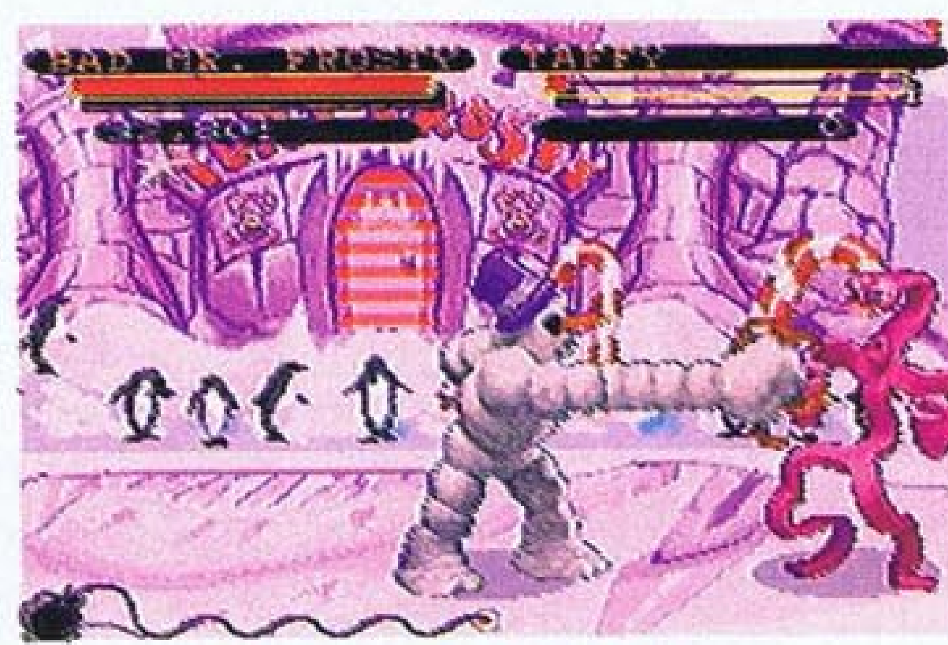
Carga de Hombro
Izquierda, Derecha y Puñetazo.



Bola de Nieve Vertical
Abajo (2 Segundos), Arriba y Patada.



Cabezazo
Derecha, Abajo, Abajo-Derecha y Puñetazo.



Súper Puñetazo
Abajo (5 Segundos), Arriba y Puñetazo.

Estrategias
1- Usa el "puño de hielo" para obligar a tu contrincante a saltar, y propínale un "cabezazo". Es de lo más efectivo.

2- No descuides nunca las teclas direccionales de tu pad de control. En cuanto veas a tu adversario saltar, lánzale un "bolazo".

3- Suelta un "puño de hielo" lento seguido de una buena "carga de hombro" para conseguir un doble impacto.

BONKER

Tartas Volantes Altas
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.

Voltereta Lateral Cortante
Izquierda (2 segundos), Derecha y Puñetazo.



Tartas Volantes Bajas
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y patada.



Salto a la Cabeza
Abajo (2 segundos), Arriba y Puñetazo.



Cabezazo Volante
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y patada.



Spray de la Risa
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.



Estrategias

1- Lanza una tarta despacio e inmediatamente después, otra rápida. Si tienes suerte, ambas tartas impactarán a la vez en tu adversario, lo que supondrá un doble impacto a la hora de puntuar.

2- Utiliza el "salto a la cabeza" cuando vayas a aterrizar. Golpearás a tu oponente en la parte trasera de su cabezón. Es un golpe sencillo de realizar y a la vez más efectivo de lo que pensáis.

BLUE SUEDE GOO

Golpe de Tupé
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda y Puñetazo.



Tarareo Contundente
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo

Estrategias

1- Existe un movimiento que permite que este rockero dispare seis notas musicales a la vez, pero aún no lo hemos descubierto.

2- Intenta lanzar las notas musicales cerca de tu adversario y conseguirás así un triple impacto. Lo mismo ocurre con el "golpe de tupé". Ya sabes, aumenta puntos.

ICKYBOD CLAY

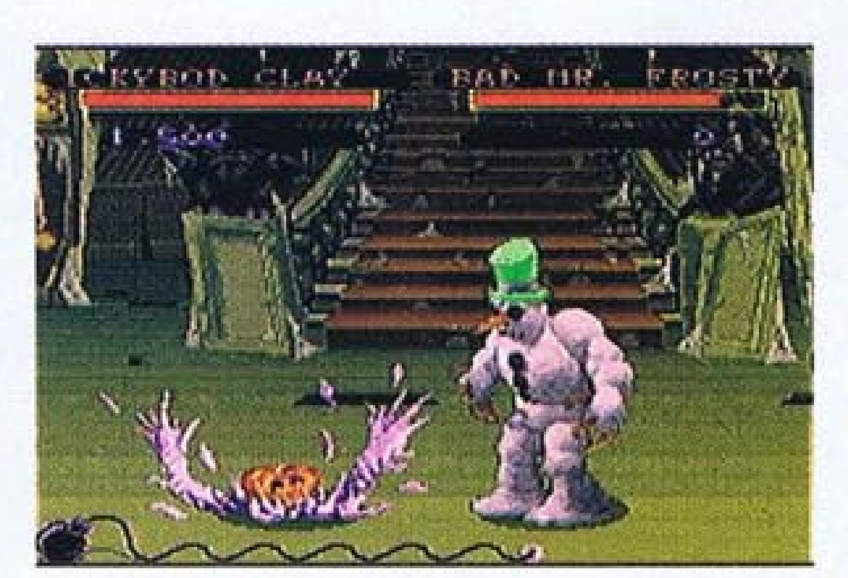


Ecto Bola
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.

Ecto Puñetazo
Derecha, Derecha-Abajo, Abajo y Puñetazo.



Ecto Vuelo
Izquierda (2 segundos), Derecha y Puñetazo.



Teletransporte
Pulsa "L" Y "R" simultáneamente.

Estrategias

1- Siempre que te "teletransportes" conviene realizar luego un "Ecto-puñetazo" para dejar cierta distancia con el adversario.

2- Si te "teletransportas" repetidas veces, conseguirás confundir a tu rival. Espera hasta que hayas roto su concentración y entonces ataca. No sabrá ni por dónde le viene el golpe. Y caerá en la lona.

TINY "EL PEQUEÑÍN"

Bola Medicinal
Izquierda (2 segundos), Derecha y Puñetazo.

Puñetazo Ventosa
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.



Bola Medicinal Vertical
Abajo (2 segundos), Arriba y Patada.



Súper-Súper Puñetazo
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo.

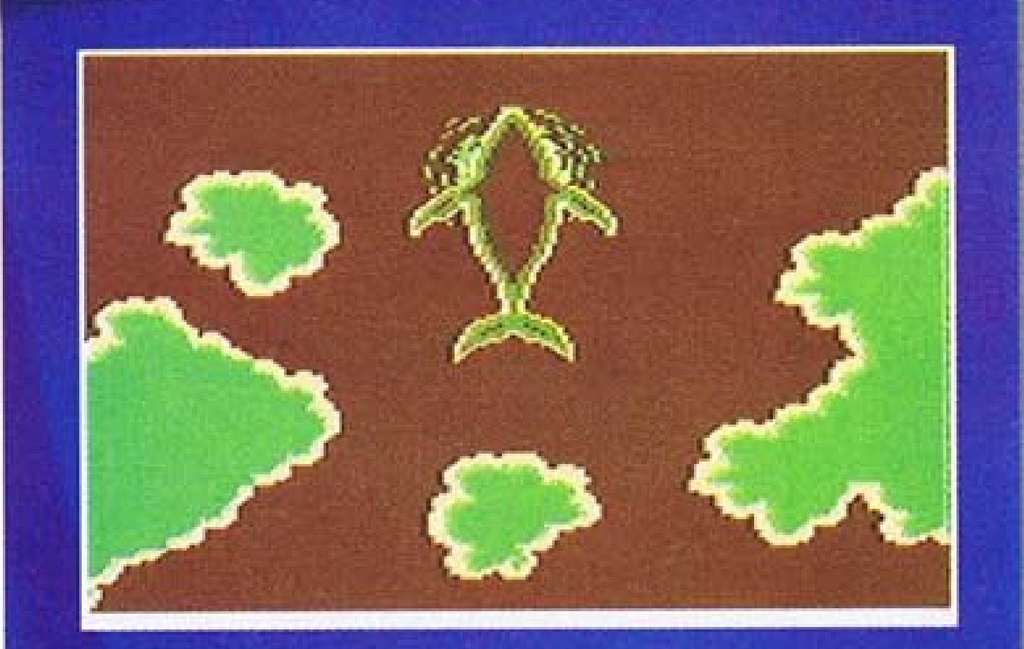
Estrategias

1- Acompaña un "Super-super Puñetazo" con un "Puñetazo Ventosa". Verás qué cuadruple impacto.

2- No olvides utilizar los puñetazos normales de Tiny. Algunos proporcionan también doble impacto. Combinar movimientos especiales y normales puede ser la clave para hacer de Tiny uno de los mejores luchadores de todo el circo.

Art of Fighting

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





Así lo haces y apareces en una **habitación sin salida**, donde se presenta el enemigo final. Un enemigo que se **transformará sucesivamente y al que tendrás que vencer seis veces**. Ahí van esos consejos para acabar con él.

1. Tres pizcas de polvos mágicos harán el trabajo.

2. Ayúdate de tu escudo para evitar sus bolas de fuego y usa la espada para que reboten hacia él.

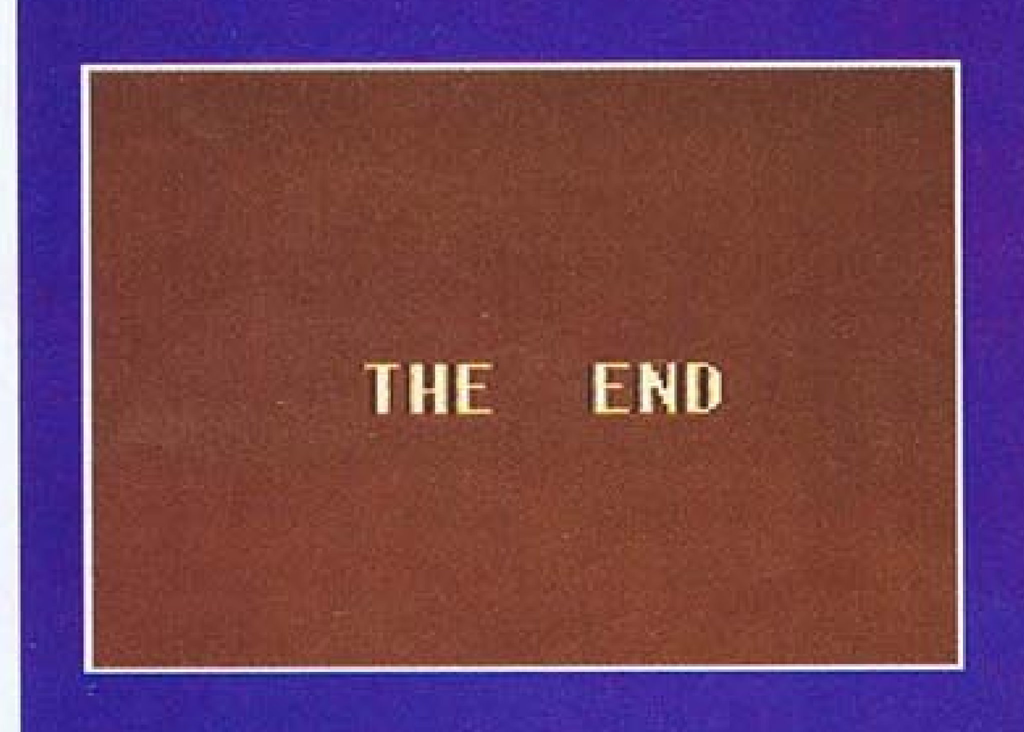
3. Ocho espadazos en la cola del gusano conseguirán que él enferme y tu sigas sano.

4. Esquiva los murciélagos sin parar de moverte y cuando lance su hacha contra ti, aprovecha para atacarle con la espada giratoria. **Necesitarás seis golpes para poder seguir.**

5. Usa velozmente un disparo de tu báculo de fuego y lo abrasarás.

6. Por último, selecciona la pluma y el arco. Evita que los **tentáculos te golpeen** saltando, y cuando se abra el ojo del monstruo dispárale con tu arco. No es nada fácil conseguir **quince impactos** pero recuerda que nadie te pidió que te metieras a héroe.

Cuando lo hayas conseguido podrás disfrutar del **feliz desenlace** y de la magnífica animación que corona este cartucho tan especial. Da hasta un poco de pena que se acabe, ¿verdad? Pero, bien pensado, siempre puedes empezarlo otra vez..





Compañía
TAKARA

Megas:
16

Objetivo:
Rescatar a Yuri, la hermana de Ryo.

Personajes
Ryo, Todo, Jack, Lee, King, John, Micky, Robert, Sr. Big y Sr. ???

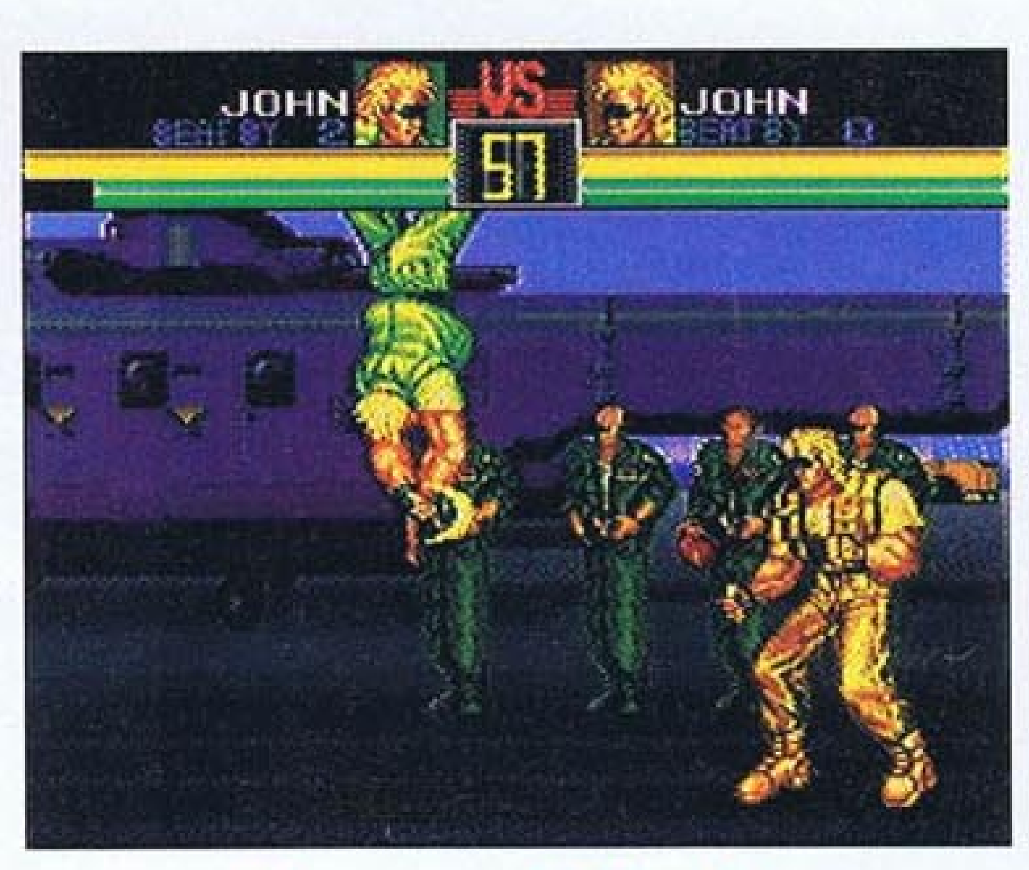
Opciones:
Seleccionar la dificultad.
Duración de cada asalto.
Elección de 1 ó 3 asaltos.
Posobilidad de cambiar la función de botones.
Sonido.
Modo Historia, Modo Versus.

Fases de bonus:
Tres diferentes.

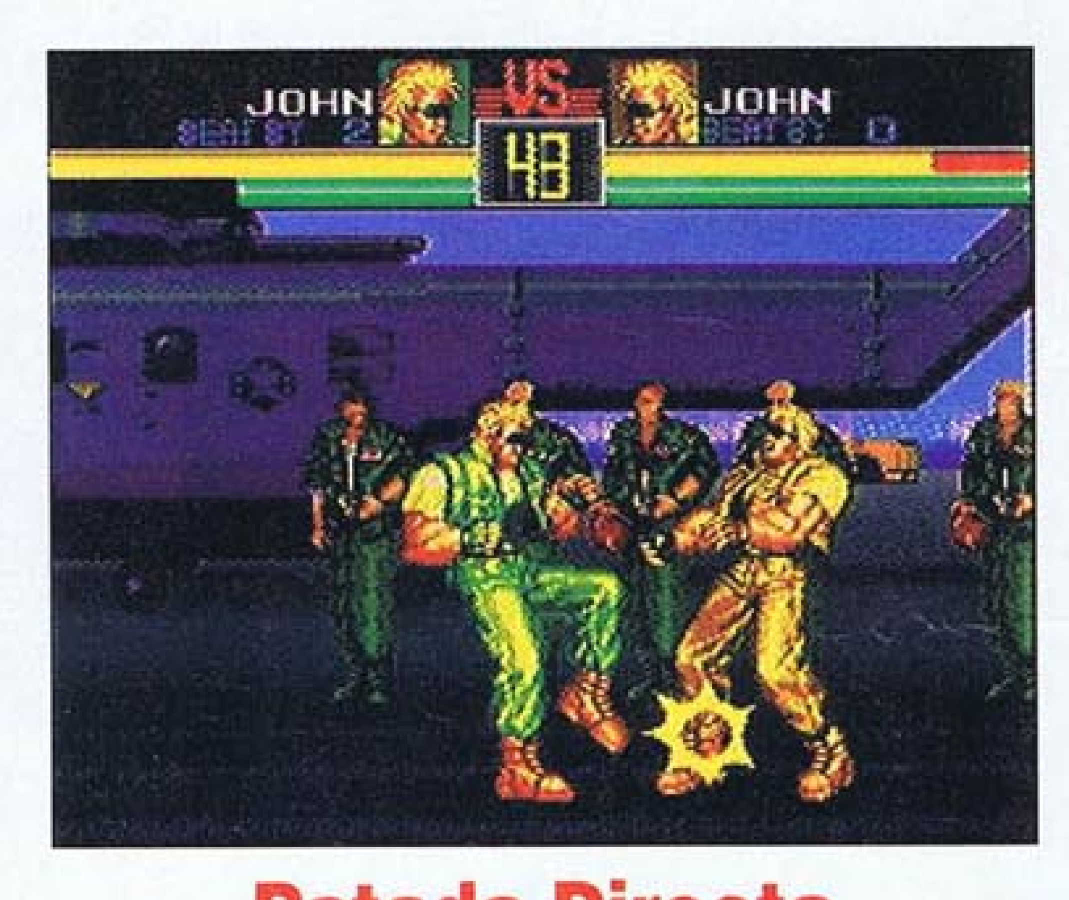
Reglas del juego:
Gana el jugador que sale victorioso en dos asaltos.
Si superáis el tiempo límite, gana el jugador más resistente.
Si ocurre un doble K.O. se declara empate.
Todos los niveles se reestablecen al acabar cada asalto.



JOHN CRAWLEY



Ataque Volador
Abajo-Izquierda, Derecha + X.



Patada Directa
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + Y.



Mega-Smash
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.

RYO SAKAZAKI



Gran Bola de Fuego
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.



Patada de Fuego
Abajo-Izquierda, Derecha + Y.



Oleada de Puñetazos
Derecha, Izquierda, Derecha + R.



Onda Explosiva
Derecha, Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.

JACK TURNER



Patada Voladora
Abajo-Izquierda, Derecha + Y.



Patada Deslizante
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y.





Nudillos Ardientes
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.

Art of Fighting lanza su último puñetazo a través de una guía magistral en la que podréis saborear todo tipo de buenos golpes. Al estilo Clayfighter y antes Fatal Fury 2, nuestro colaborador favorito nos introducirá en los mejores juegos de lucha del momento, a sabiendas de que sus consejos son imprescindibles. Con vosotros, Art of Fighting.

KING



Rodillazo Volador
Abajo-Izquierda, Derecha + Y.



Ataque Envenenado
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y.



Torbellino de Patadas
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + Y.

RYUHAKU TODO



Oleadas Mortales
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.



Puñetazo Brutal
"R" + "X".



Patada Brutal
"R" + "L".

en clave Nintendo

ROCK'N'ROLL RACING

SUPER NINTENDO

Dos jugadores con el mismo piloto

Vamos desvelaros el truco que os permitirá a ti y a tu amigo correr con el mismo piloto. Es muy sencillo. Veréis, empezad en el **modo 1 jugador y elegid a vuestro piloto** *(seguro que Olaf). Luego echar un ojo a las opciones y quedaos con el* **password que aparece** *en la parte de abajo de la pantalla.* **Resetead la consola y empezad ahora en modo dos jugadores**. *Colocad el password que os han dado antes y, ya está dos jugadores a la vez.*

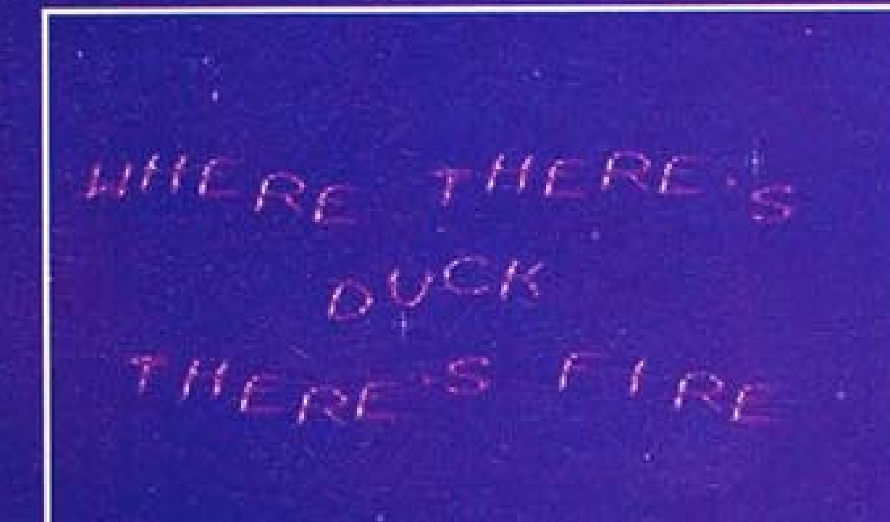


DAFFY DUCK

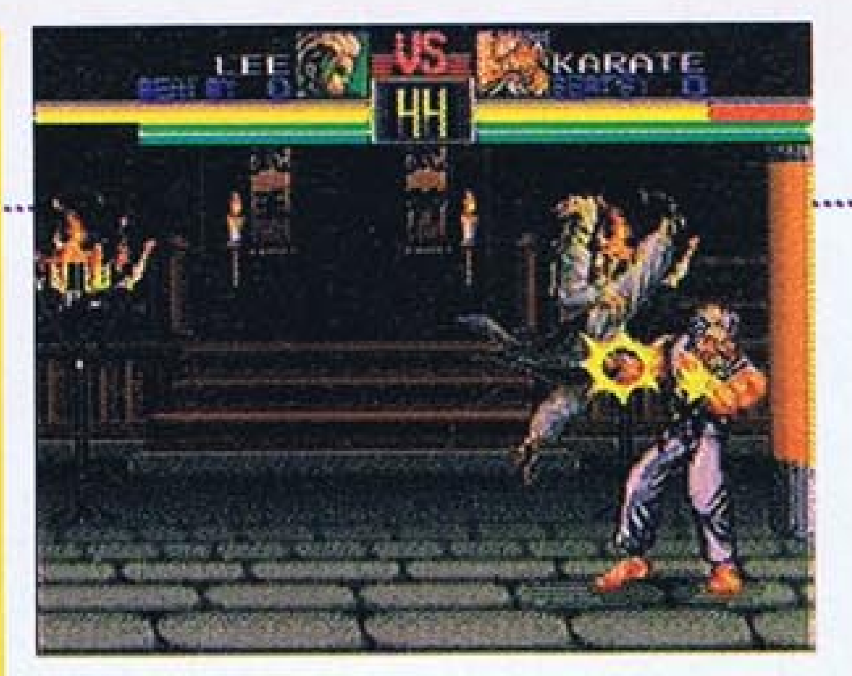
SUPER NINTENDO

50 Vidas

¿Veis la bonita pantalla que hemos colocado ahí abajo? Pues quedaos con ella porque **es el lugar en el que debéis hacer este importante truco**. *Vamos a ver, antes de nada poned el juego en la consola, encendedla y presionad Start. Saldréis a la pantalla de rigor. Entonces hacéis una combinación similar a ésta:* **Izquierda, izquierda, derecha, derecha, arriba, abajo, Y, A, B, X lo más rápidamente posible**. *Si todo ha salido correctamente escucharéis* **un sonidillo con voz incluida que dirá: Mother!** *Eso significará que tenéis* **50 vidas para tirarlas donde queráis**.



LEE PAI LONG



Patada Rodante
Abajo-Izquierda, Derecha + Y.



Cien Puños
Derecha, Izquierda, Derecha + R.



Helicóptero Mortal
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y.



Órbita Baja
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.

ROBERT GARCÍA



Aiento del tigre
Abajo, Derecha-Abajo, Derecha+ X.



Patada de fuego
Abajo-Izquierda, Derecha + Y.



Oleadas de patadas
Derecha, Izquierda, Derecha + R.



Onda de fuego
Derecha, Izquierda, Izquierda-Abajo, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.

MICKY ROGERS



Arrodillando hacia arriba
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha, A + Y.

Quemando hacia arriba
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.



¡Qué monada!

Como no nos gusta andarnos por las ramas, os hemos preparado un número bestial...



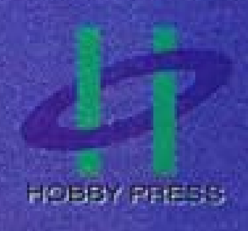
Tan bestial, que hemos invitado al gorila más famoso del momento para que protagonice una revista de 200 páginas que os va a dejar absolutamente alucinados.

Y para bestias, los protagonistas de Mortal Kombat II. En esta segunda guía encontraréis todos los golpes, fatalities, babalities, trucos, y personajes secretos de todas las versiones del juego que arrasa en todo el mundo.





Y de regalo, un adhesivo térmico del juego «Street Racer» para que podáis estamparlo en vuestras camisetas. ¡Qué animalada!



JUNGLE BOOK

SUPER NINTENDO

Elegir nivel



Si queréis obtener unas suculentas ventajas en el Libro de la Selva, cargad el juego y esperad a que aparezca el enorme **logo de Virgin**. *En ese momento debéis presionar* ***Arriba, arriba, arriba, B, B, Y, Y, Select, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, Arriba, Y en el mando del primer jugador***. *Ciertamente no es un truco fácil, porque además debéis introducirlo antes de que desaparezca el logo.* **Sabréis que ha funcionado porque oiréis un ruidillo especial**.
Más cosas. Si en ese momento acudís a la **pantalla de opciones**, *veréis que aparece un marcador donde podréis* **elegir el nivel en que comenzar**. *Y también un indicador raro que dice* **CHEAT**. *Bien, dejad ese CHEAT en el número 5 y empezad a jugar.* ***Con el botón L haréis que Mowgli flote por la selva, y con el botón R ralentizaréis el desarrollo*** *del programa. Interesante, ¿verdad?*

GHOULS & GHOSTS

SUPER NINTENDO

Mix Ghoul's Ghosts

Acude al test de sonido. Para ello sitúate en la pantalla de opciones y cuando EXIT parpadee. Una vez allí, selecciona la **melodía 6B y pon también la 4B**. *Escucharás un divertido mix.*

YOGI BEAR

SUPER NINTENDO

Elegir Nivel

En la pantalla de opciones, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Y, B, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, B, Y, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda.

LOS JEFES

¿Y qué narices hacen los jefes en un juego como éste? Pues no pierdas un minuto y disponte a vivir los mejores golpes de los Míster de marras: el de las interrogaciones (que miente, porque sabe perfectaemnte quién es y qué hace aquí) y el que se dice grande. Seguro que si tienes su golpes a tu disposición, no tardarás ni un segundo en averiguar su estrategia y vencerles a la siguiente partida.

SR ???



Gran bola rodante
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.



Patada de fuego
Abajo-Izquierda, Derecha + Y.

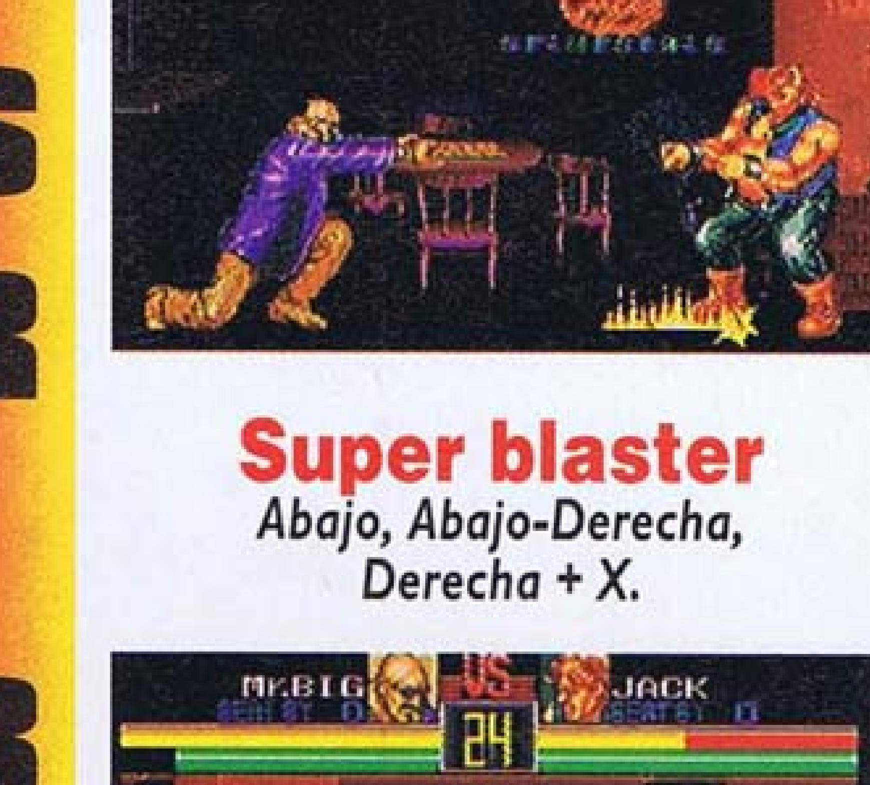


Oleada de puñetazos
Derecha, Izquierda, Derecha + R.



Onda de fuego
Derecha, Izquierda, Izquierda-Abajo, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.

SR BIG



Super blaster
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + X.



Salto cruzado
Abajo, Abajo-Derecha,Derecha, Arriba-Derecha, Arriba + X.



¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!

Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

TIME GEAR

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS..

DOMICILIO...LOCALIDAD..................................PROVINCIA.................

CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

MORTAL

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





PERSONAJES OCULTOS

¿Quiénes son esos **tres seres que aparecen** de vez en cuando antes de iniciar un combate? ¿Qué significa la interrogación que sale en el plan de combate del torneo? Nintendo Acción va a desvelar todos los **secretos acerca de Jade, Smoke y Noob Saibot**, los tres personajes ocultos que habitan en Mortal Kombat II. Así se lucha contra ellos.

JADE

Si queréis enfrentaros a esta **gemela de Kitana y Mileena** sólo tenéis que plantaros en el **combate anterior a la interrogación** y ganar **uno de los asaltos** contra la CPU utilizando únicamente la **Patada Baja.**

LAS CURIOSIDADES

¿Sabéis a **quién pertenece la cara que se muestra detrás de los árboles**? ¿Conocéis el nombre del personaje que **aparece silbando en la esquina inferior derecha** de la pantalla? Pese a que el dossier del mes pasado nos descubrió un sinfín de secretos sobre Mortal Kombat II, lo cierto es que aún nos faltan unos cuantos secretos por desvelar. Vamos a ver si en las siguientes líneas nos ponemos al día. A continuación, las curiosidades mortales.



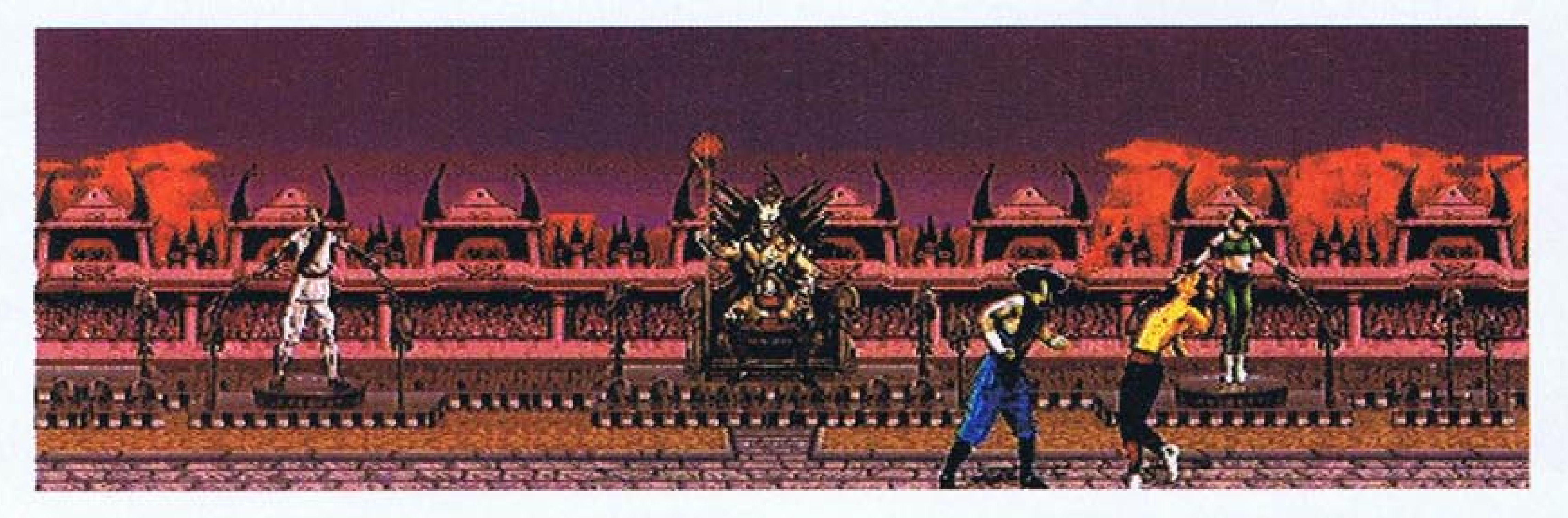
*La cara que se ve tras los árboles pertenece a **Ed Boon**, uno de los programadores que da nombre a Noob Saibot.*



*En el escenario llamado **Kombat Tomb** se puede ver a un luchador con el torso desnudo frente a unas llamas.*



*El personaje que aparece en una esquina de la pantalla es **Dan "Toasty" Forden**, músico de Mortal Kombat II.*



*¿Quién decía que **Kano y Sonya** no aparecían en esta segunda parte? Lo que pasa es que ambos **están prisioneros** en el escenario regido por **Shao Khan**. Además se rumorea que hay una forma de luchar con ellos, pero ¿cuál?*

NIGEL MANSELL

SUPER NINTENDO

Uno truquillo de maestro



*¿Te imaginas al bueno de Nigel conduciendo su Fórmula-1 bajo la protección de un paraguas? No, ¿verdad? Pero bueno, lo cierto es que desde que lee Nintendo Acción tampoco le hace falta, ya que ha descubierto la forma de hacer desaparecer la lluvia en los circuitos más mojados. ¿Cómo? Fácil, iba a la **pantalla de passwords, y allí pulsaba la opción "End"**. La carrera comenzaba donde la había dejado, sólo que en esta ocasión lucía un sol radiante. Por cierto, a veces no le salía a la primera.*

SMASH TENNIS

SUPER NINTENDO

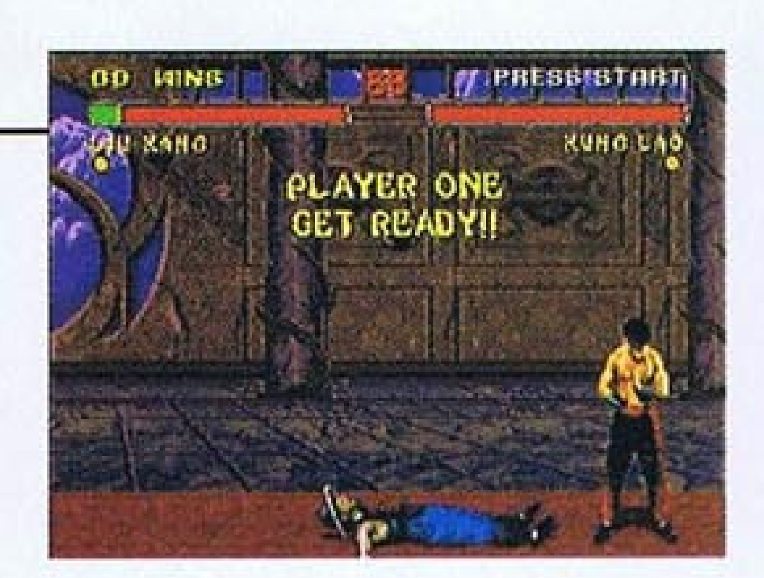
Entra en la opcion Theatre



*Para adentrarte en el **escenario más MANGA** del juego (versión japonesa) no tienes más que esperar a que aparezca **"Press Start"** en la pantalla de título y a continuación presionar **cinco veces SELECT y luego START**. Ya verás qué escenario.*

KOMBAT II

Por Javier Abad

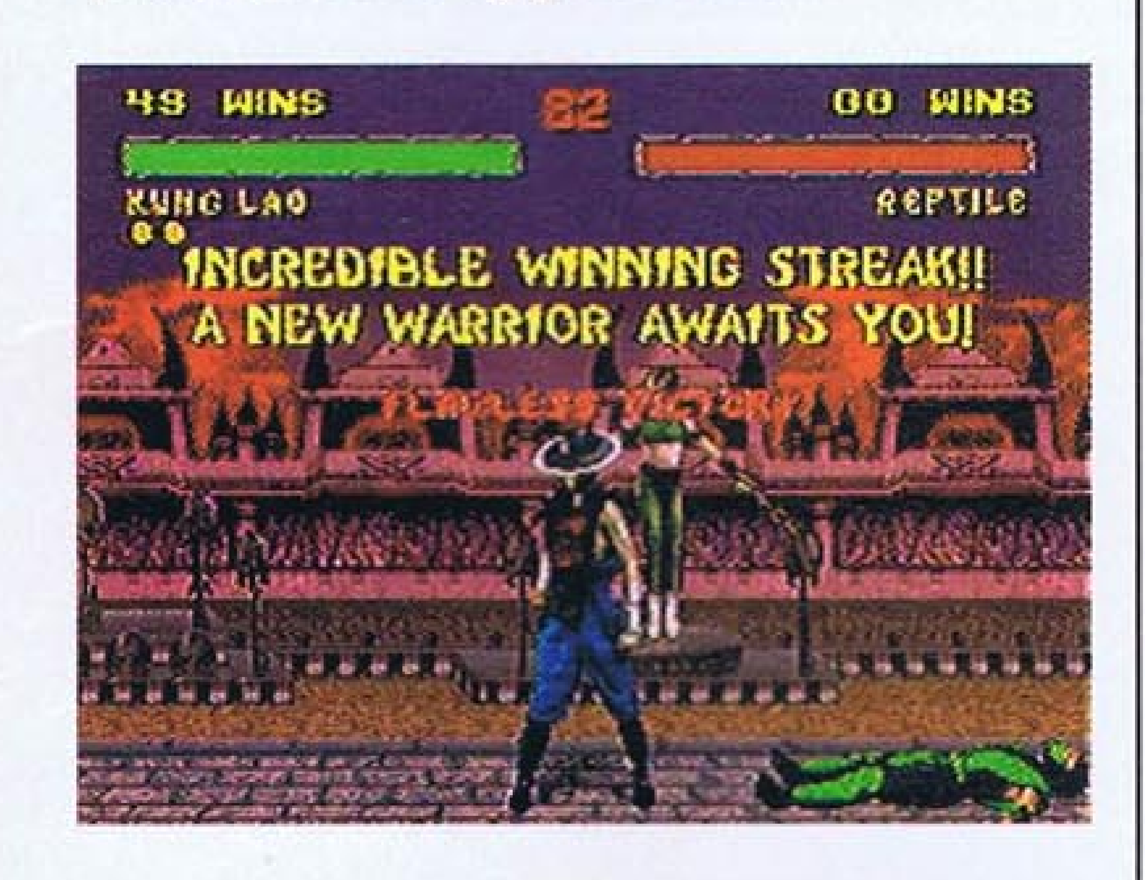






NOOB SAIBOT

Ganad **50 combates consecutivos en el Modo Dos Jugadores** y os enfrentaréis a este ninja cuyo nombre está formado por los apellidos de dos de los diseñadores del juego escritos al revés: **Ed Boon y John Tobias.**







SMOKE

En el escenario **The Portal**, haced **ganchos continuamente** hasta que aparezca un rostro en la parte inferior derecha. Justo en ese momento, presionad **Abajo y el botón Start** en el pad de control. **Smoke** será vuestro.

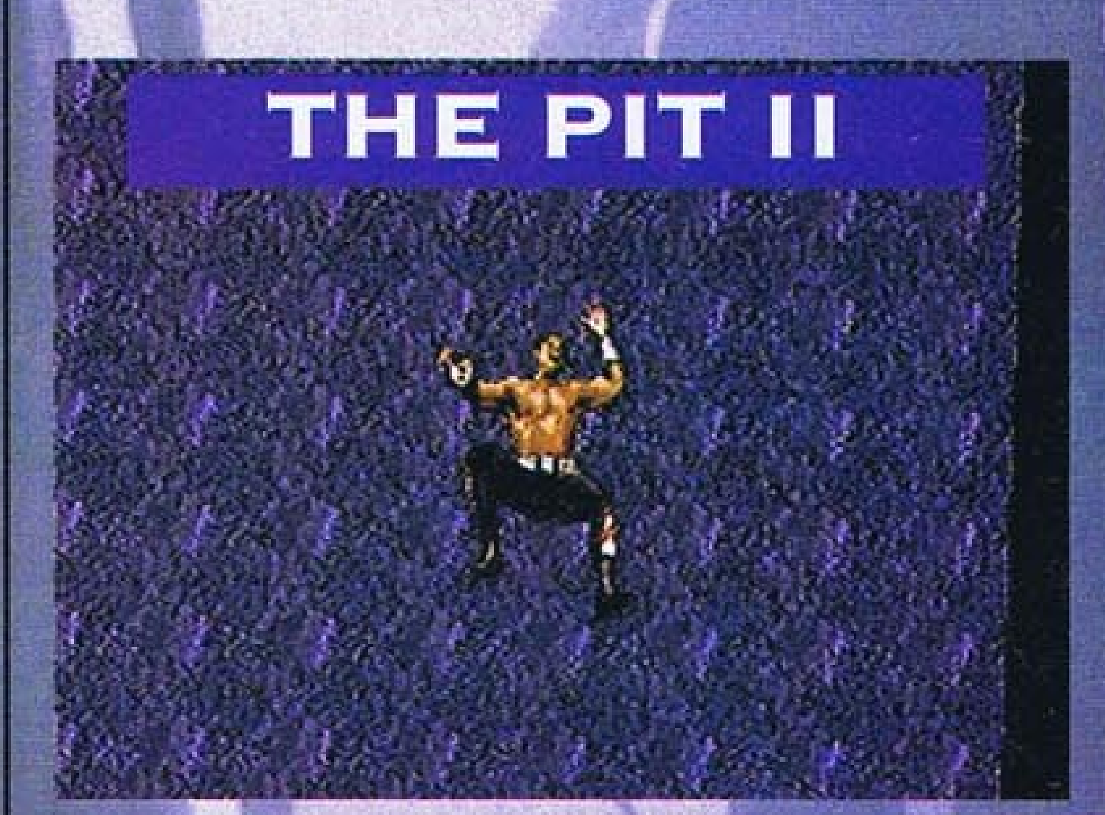






FATALITIES ESCENARIOS

THE PIT II



KOMBAT TOMB



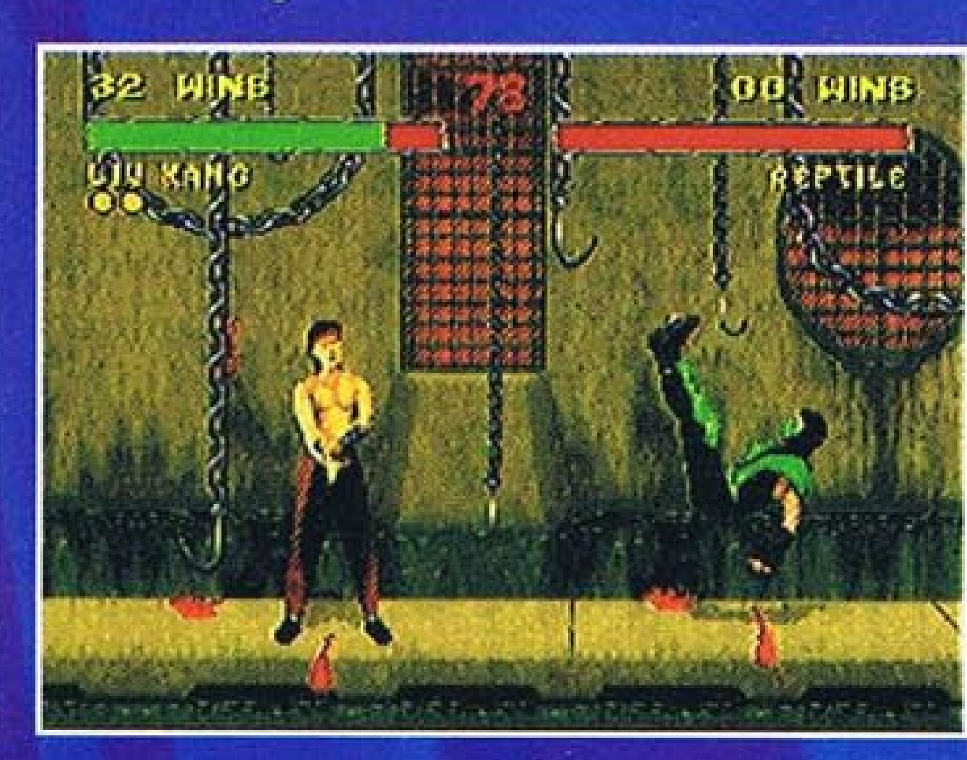
Cada personaje tiene una **misma combinación para los Fatalities** de estos escenarios:

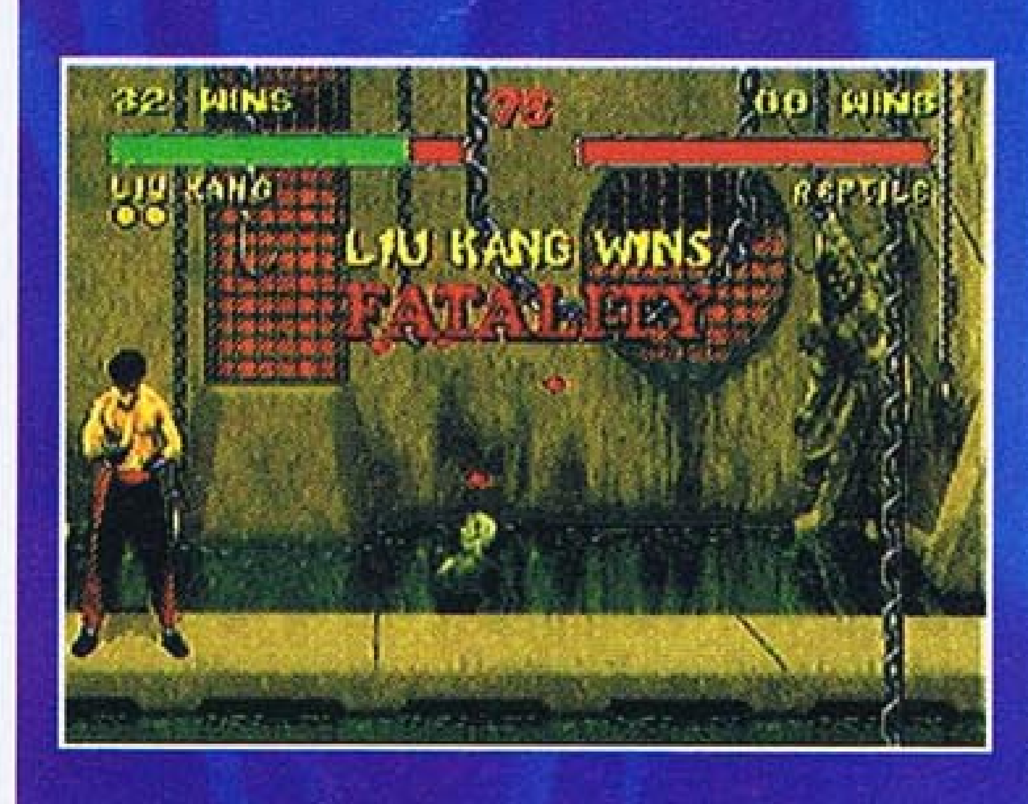
- ***Baraka:*** Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta.
- ***Kung Lao:*** Adelante, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto.
- ***Kitana:*** Adelante, Abajo, Adelante, Patada Alta.
- ***Mileena:*** Adelante, Abajo, Adelante, Patada Baja.
- ***Scorpion:*** Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo.
- ***Rayden:*** Arriba, Arriba, Puñetazo Alto.
- ***Johnny Cage:*** Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.
- ***Jax:*** Arriba, Arriba, Abajo, Patada Baja.
- ***Liu Kang:*** Abajo, Atrás, Adelante, Adelante, Patada Baja.
- ***Reptile:*** Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo.
- ***Shang Tsung:*** Bloqueo + Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.
- ***Sub-Zero:*** Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo.

MORTAL KOMBAT II

SUPER NINTENDO

Fatality del Dead Pool





Aprender la combinación necesaria para ejecutar el Fatality de este escenario no es nada difícil. Además, todos los personajes hacen el golpe de la misma forma, así que tomad nota: Cuando aparezca el consabido **"Finsish Him!"** en la pantalla, presionad **Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo Alto**. Si todo ha salido bien, vuestro personaje **hará un gancho que lanzará al adversario a la piscina de la muerte**.

MORTAL KOMBAT II

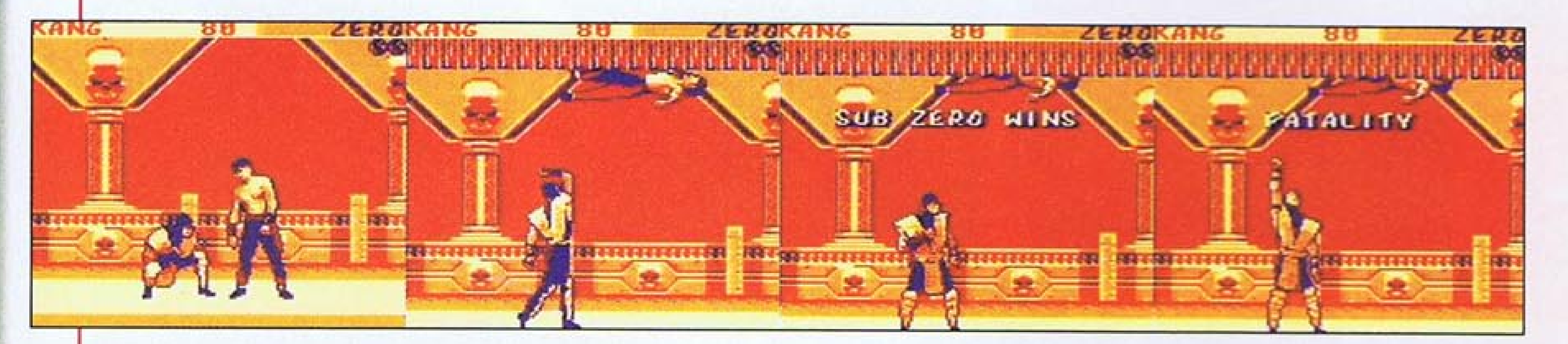
SUPER NINTENDO

Jugar al Pong

Para echar una partidita al famoso tenis prehistórico, bastará con que disputéis **250 combates consecutivos**. Entraréis en un partido que ganará el **primero que anote siete puntos**.

KOMBAT TOMB GAME BOY

- ***Liu Kang:*** Atrás, Adelante, Adelante, Patada.
- ***Sub-Zero:*** Abajo, Adelante, Adelante, Block.
- ***Kitana:*** Adelante, Abajo, Adelante, Patada.
- ***Reptile:*** Abajo, Adelante, Adelante, Block.
- ***Shang Tsung:*** Bloqueo+Abajo, Abajo, Arriba, Puñetazo.
- ***Mileena:*** Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo.
- ***Scorpion:*** Abajo, Adelante, Adelante, Bloqueo.
- ***Jax:*** Bloqueo+Arriba, Arriba, Abajo, Patada.



MILEENA

Babality: Abajo, Abajo, Abajo, Patada.
Fatality: Presionar Patada 3 segundos.

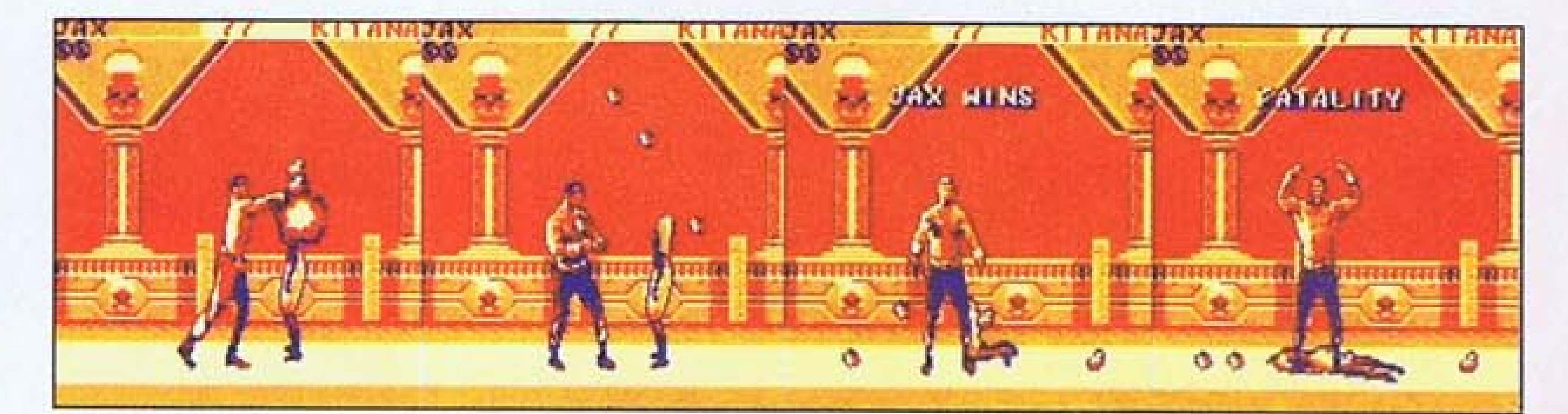




JAX

Babality: Bloqueo+Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Patada.
Fatality: Presionar Patada+Adelante, Adelante, Adelante, soltar Patada.





SUBZERO

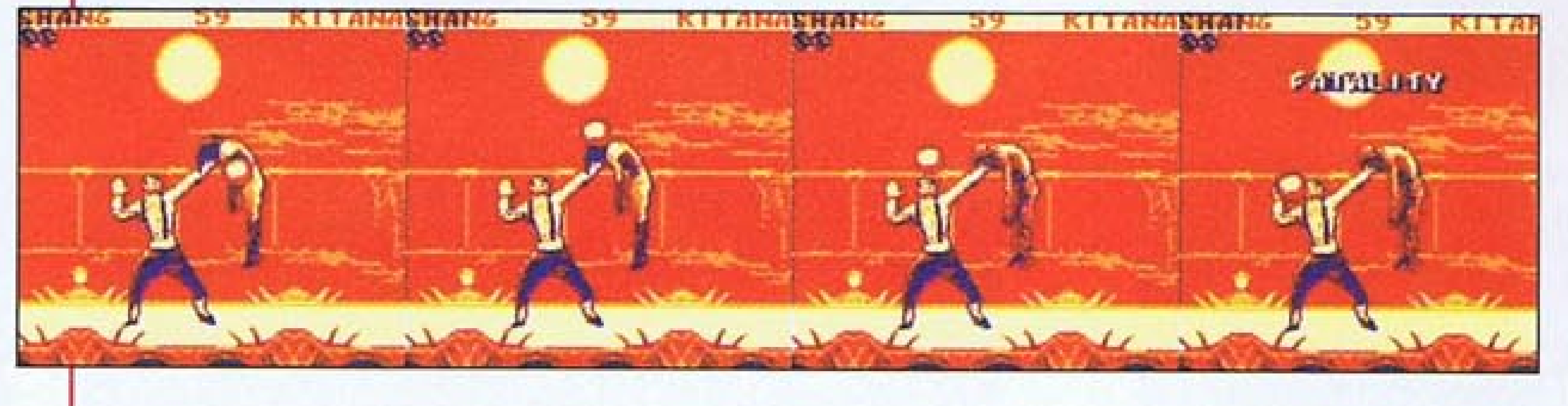
Babality: Abajo, Atrás, Atrás, Patada.
Fatality: Adelante, Adelante, Abajo, Patada.

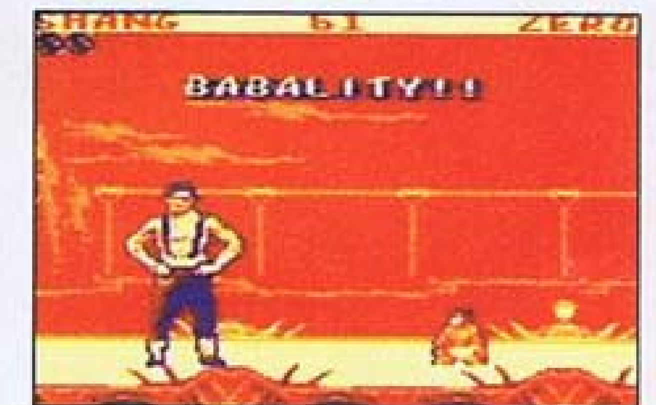




SHANG TSUNG

Babality: Atrás, Adelante, Abajo, Patada.
Fatality: Bloqueo+Arriba, Abajo, Puñetazo.





KITANA

Babality: Abajo, Abajo, Abajo, Patada.
Fatality: Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Patada.





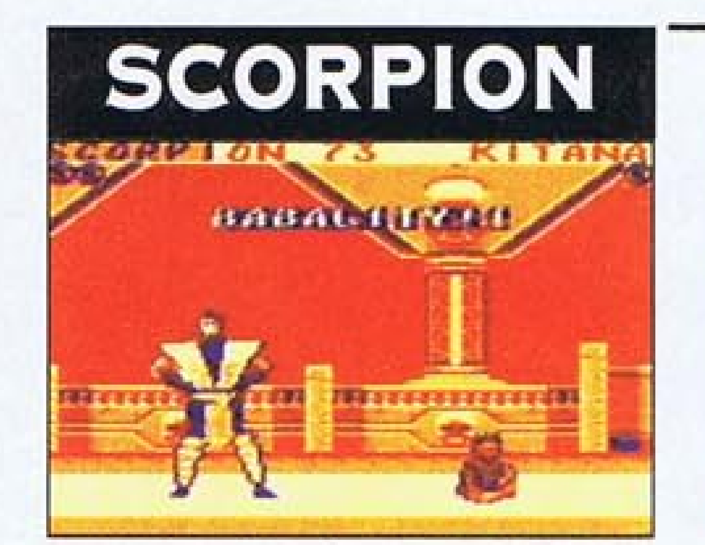


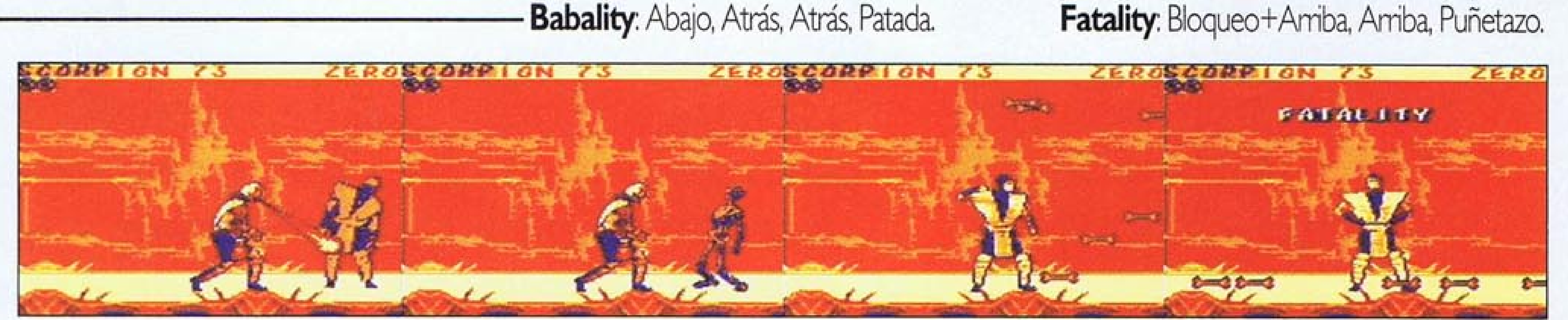
FATALITIES A TAMAÑO PEQUEÑO

Son portátiles, pero no por eso menos espectaculares. Aquí tenéis todos los **Fatalities y Babalities** de los ocho personajes del Mortal Kombat II de Game Boy. Además, para que no falte de nada, también os damos las combinaciones correspondientes al Kombat Tomb, el escenario con Fatality propio.

SCORPION

Babality: Abajo, Atrás, Atrás, Patada. **Fatality**: Bloqueo+Arriba, Arriba, Puñetazo.

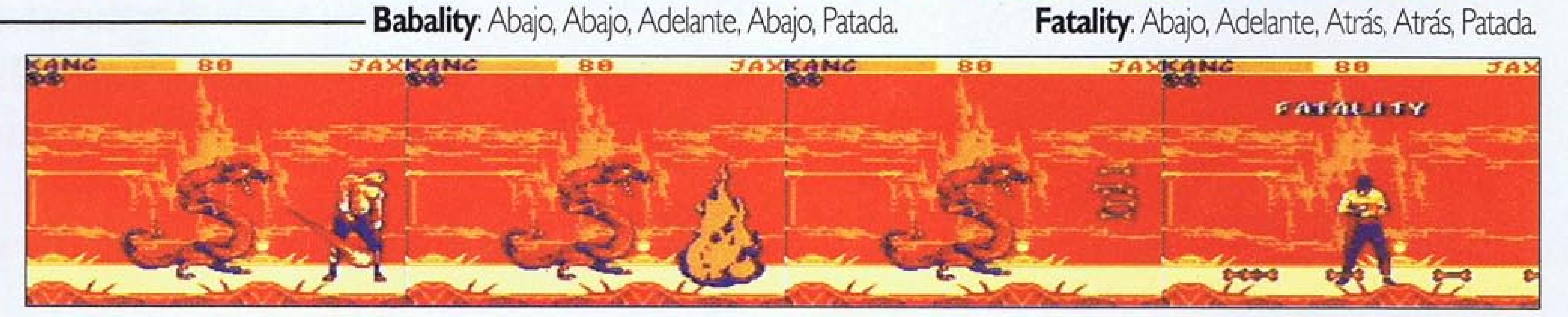




LIU KANG

Babality: Abajo, Abajo, Adelante, Abajo, Patada. **Fatality**: Abajo, Adelante, Atrás, Atrás, Patada.

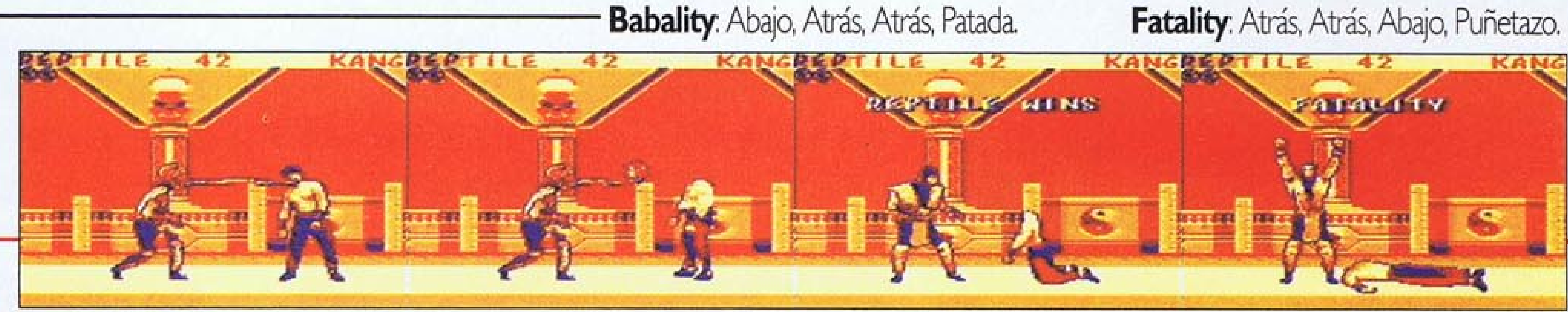




REPTILE

Babality: Abajo, Atrás, Atrás, Patada. **Fatality**: Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo.





"Pásate de vu

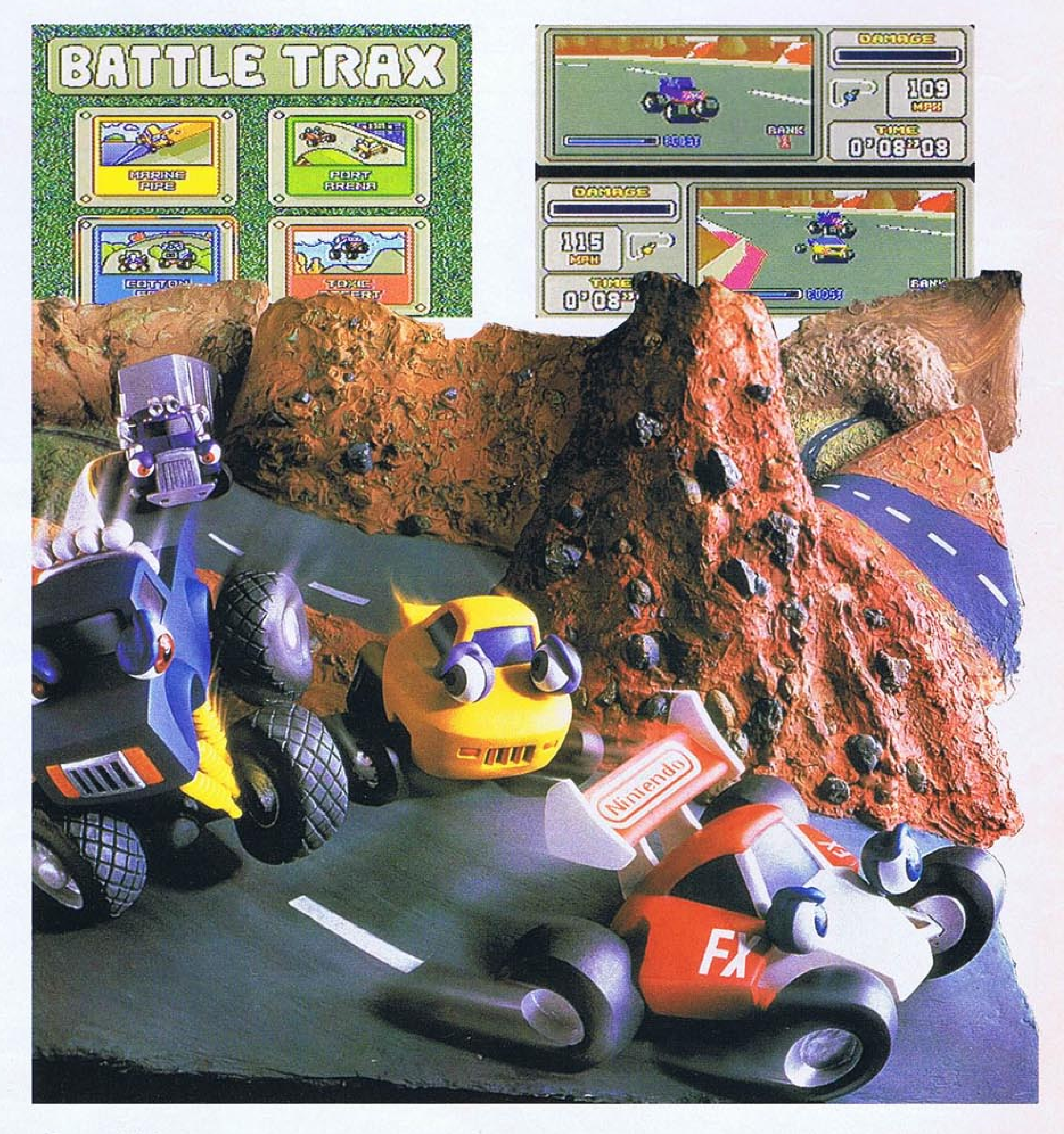
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por Equipo Nintendo Acción

Starwing tardó un pelín en descubrirnos todo lo que guardaba en sus circuitos, pero vamos a ver si Stunt Race FX empieza a enseñarnos sus misterios a las primeras de cambio. Nintendo Acción se propone investigar en la maravilla de Argonaut para que, aún después de ganarlo todo, tengáis las pistas suficientes para descubrir un nuevo juego.

La Super juega sola

Una flipada de Argonaut. Si queréis ver a la Super **compitiendo contra ella misma** en un apasionante duelo one-on-one, no tenéis más que elegir la **opción Battle Trax**, escoger los coches y, cuando el semáforo se ponga verde, **no tocar nada**. A los **tres segundos** veréis como, por arte de magia, los autos empiezan a moverse. Y no veais lo bien que pilotan.



JELLY BOY

SUPER NINTENDO

Códigos para todo

Directamente desde el cuartel general de Ocean nos han llegado unos **sabrosos códigos** que a más de uno alegrarán la vida. Introdúcelos en la **pantalla** correspondiente de **passwords** y ya verás qué pasa. Ahí van:

- ***Para obtener 10 vidas:***
  WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW
- ***Y si quieres 20 vidas:***
  STSHTY NRTCLW FHSMGS SHLWTN
- ***Una sorpresa en cada mapa:***
  YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHWD
- ***Todas las puertas abiertas:***
  MTBCNM MTGWTT PMYWIC TSMFTM
- ***El truco de los trucos:***
  HHMHCP DHTWHW MFMTHT SCHMLM





DOUBLE DRAGON 3

NES

De nivel en nivel

Los poseedores de la NES que además disfruten de Double Dragon 3 están de enhorabuena porque a partir de ahora **saltarse los niveles** será la cosa más sencilla del mundo. Y si no lo creéis prestad atención: presionad **START y el botón A** en cualquier momento y pasaréis a la próxima fase.

eltas en Stunt Race"

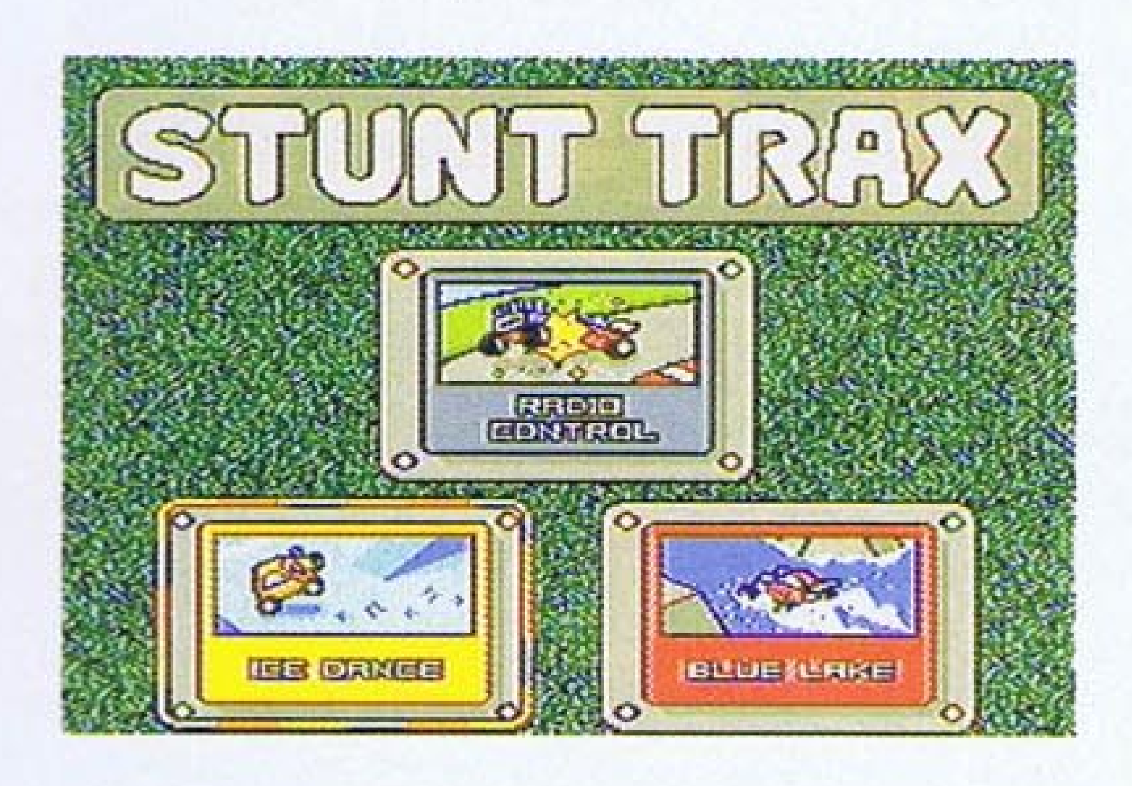
¡¡Cuatro nuevos circuitos!!





Seguro que con tu experiencia habrás conseguido acceder al **circuito oculto de Stunt Trax**. ¿Qué cómo? Pues nada, terminando líder en los otros cuatro circuitos, o superando las tres clases que ofrece el modo velocidad. Entonces deberás acceder de nuevo al **modo Stunt y pulsar arriba en el mando**. ¡Sorpresa! Un nuevo icono para elegir. ¡Segunda sorpresa! No sólo tienes otro circuito a tu disposición, sino **¡cuatro!** Prueba a pulsar **derecha** o izquierda en el **mando de control** y te introducirás en nuevas pistas radiocontroladas.





Haz una Stunt Pausa

Ya habrá comprobado que cada vez que pulsas **Start** en el mando (la pausa, vamos), un **dibujo a lo Mario Paint** la mar de gracioso aparece en pantalla. Pues bien, si quieres **intervenir en la animación** de marras no tienes más que **pulsar X ó Y para acelerar el cacharro, y L ó R para ralentizar el paso**. Sobresaliente, pero poco útil, ¿no?



"Resetea" cuando quieras

Tampoco sirve para mucho, pero queda bien, y hasta fino saberlo. Si no tienes fuerza, si te adelantan todos, si acabas de darte una "buena fresca", no lo dudes: **resetea la partida**, vuelve al inicio... Pero no apages la consola, ni siquiera saques el cartucho, prueba mejor a pulsar **Start, Select, L y R**. Tendrás otra oportunidad para mejorar los resultados.





El mejor coche

El **Coupé con tracción a las dos ruedas** se presenta como la mejor elección para todo tipo de conductores. Es **ágil, rápido, fiable y se desenvuelve muy bien** en todo tipo de circuitos. Si eres novato tardarás un pelín en cogerle el aire, pero **no te costará demasiado echar chispas** con él. Y si yas has dado el primer salto, enseguida notarás como **sube de revoluciones a las primeras de cambio** y se agarra a la carretera como un poseso. Vamos, que ni que calzara unas Pirelli de última generación.

Cápsula extra turbo de regalo

En el **último recorrido de las pistas expertas** se esconde una sorpresa en forma de cápsula extra-turbo. Para hacerte con ella no tienes más que **golpear el cartel de Starfox** que verás a las primeras de cambio y tras una buena curva. Rompe el cartel luminoso en cuestión y verás como una **nave de las de Starwing te arroja una gran cápsula turbo** con la que podrás dar caña a los rivales. Pero no se lo digas a nadie, que esto es un secreto.



en clave Nintendo

Super

Por Javier Castellote

Tardaríamos muchos meses en resolver un juego de este calibre. Pero no tenemos páginas ni, sorry!, tiempo. Así que hemos decidido hacer algo especial, concreto, exacto y muy útil con Super Metroid. Se llama reunir trucos y nos parece que este mes va bien servidito. Por si no nos creéis, a seguir leyendo.

SALVAR PARTIDA EN TOURIAN





En cuanto llegues al área final (Tourian) salva la partida. Ten en cuenta que una vez que hayas sobrepasado la **mitad del camino** no podrás regresar para guardar nada.

DAME MÁS PODER





Ahí va uno de los **trucos clásicos**. Primero **destruye todos los enemigos** de una determinada área y **abandónala**. Luego regresa de nuevo porque las fieras te estarán esperando para que te encargues una vez más de ellas . Vuelve a dar caña al enemigo y **recoge todos los ítems** que suelte. Sólo tienes que repetir la operación para hacerte con una buena cantidad de poder.

NUEVAS ARMAS

Una vez que te hayas hecho con las **Power Bombs** presiona Start y luego R para que aparezca **SAMUS** en pantalla. Marca el **Charge Beam** en el menú y cualquier otro arma. Vuelve al juego y selecciona las Power Bombs, pero no las utilices. Para que ese nuevo y devastador arma se deje ver tan sólo tienes que **pulsar y mantener presionado el botón de fuego**. Haz lo mismo con el resto de armas y obtendrás diferentes resultados.

KING OF DRAGONS

SUPER NINTENDO

Luchar con los mismos personajes y conseguir créditos casi infinitos

La maníatica Capcom empieza a destilar trucos de sus últimos beat´-em-ups. Este es para el avezado de la factoría, ***King of Dragons*** *(comentado el mes pasado) y permite que* ***dos jugadores simultáneos porten al mismo personaje****. Si os decimos cómo se hace, no os lo creeríais... basta con utilizar la* ***combinación usual de Capcom*** *(la de Street Fighter II),* ***en el mismísimo logo. Algo así como abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A y luego Start****. Ves como no lo íbais a creer...*

Pero no para ahí la cosa. ¿Qué te parecería tener créditos casi infinitos para este jueguecillo? Pues nada, sólo tienes que ***jugar hasta que en la pantalla de las continuaciones quede un solo crédito****. Entonces presiona* ***START en el mando de control 2****, y a continuación haz lo mismo con el mando 1 antes de que se agote el tiempo. Luego, elige tu personaje con el* ***botón B del pad del segundo jugador*** *y por arte de magia serás recompensado con la bonita cifra de* ***99 "continues"****.*





Metroid

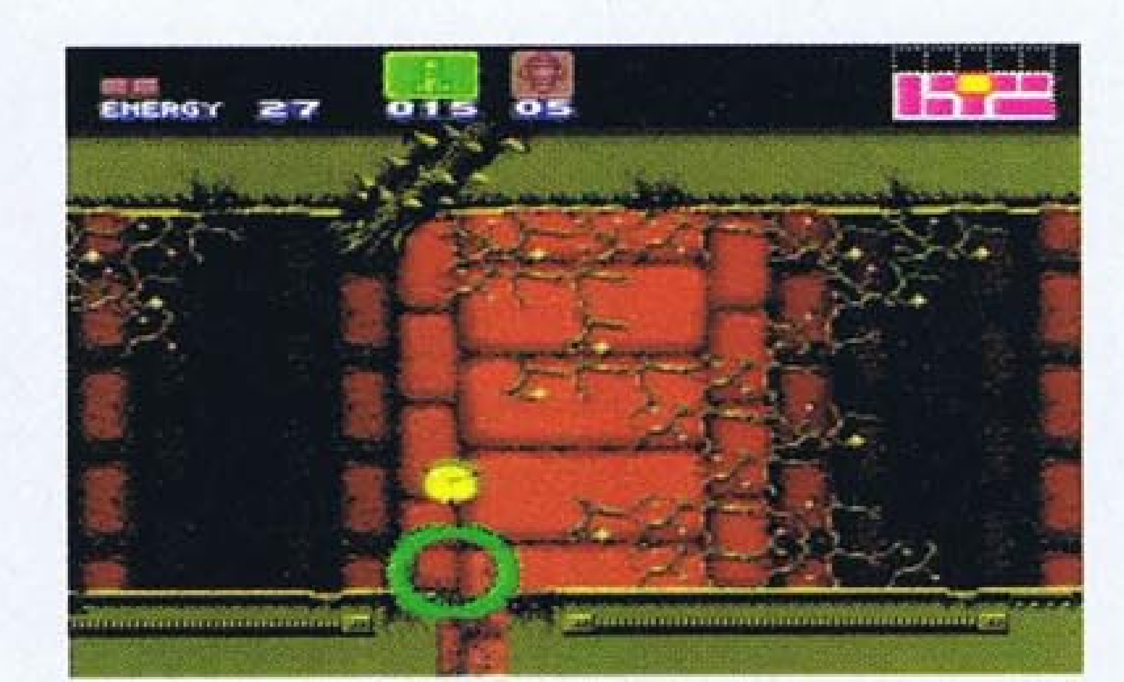
PLAN DE JUEGO

Antes de lanzarte a escudriñar el mundo de Zebes echa un vistacillo al siguiente **plan de batalla**. No sólo sabrás qué pasos debes seguir sino también en qué planeta encontrarás cada objeto.

1) Descubre el Morphing Ball (BRINSTAR).
2) Ahora debes hacerte con los **Misiles** (BRINSTAR).
3) Y con las **Bombas** (CRATERIA).
4) Acaba con **Torizo** (CRATERIA).
5) Hazte con el Charge Beam (BRINSTAR).
6) Y no te olvides de los **Súper Misiles** (BRINSTAR).
7) Ahora busca las **Hi-Jump Boots** (NORFAIR).
8) Localiza el **Spazer** (BRINSTAR).
9) Destruye a **Kraid** (BRINSTAR).
10) Encuentra el "Varia Suit" (BRINSTAR).
11) Un nuevo paseíto y te haces con el **Speed Booster** (NORFAIR).
12) Sin **Ice Beam** no hay mucho que hacer, así que ve a por él (NORFAIR).
13) Consigue el Power Bomb (BRINSTAR).
14) Es hora de que te enfrentes a **Crocomire** (NORFAIR).
15) El **Grappling Beam** (NORFAIR) te volverá más poderoso.
16) Y el **Wave Beam** (NORFAIR).
17) Busca el **X-Ray Scope** (BRINSTAR).
18) Demuéstrale a **Phantoon** quien manda en esa zona (WRECKED SHIP).
19) Y ya que estás allí porqué no recoges el **Gravity Suit** (WRECKED SHIP).
20) Necesitas recolectar más **misiles** (MARIDIA).
21) Y más **Súper Misiles** (MARIDIA).
22) Encuentra y derrota a **Draygon** (MARIDIA).
23) Ya falta poco, así que te aconsejamos un refuerzo: el **Plasma Beam** (MARIDIA).
24) Lucha con Golden Torizo (NORFAIR).
25) Acaba con **Ridley** (NORFAIR).
26) Sólo ve a TOURIAN y haz pedazos a **Mother Brain**.

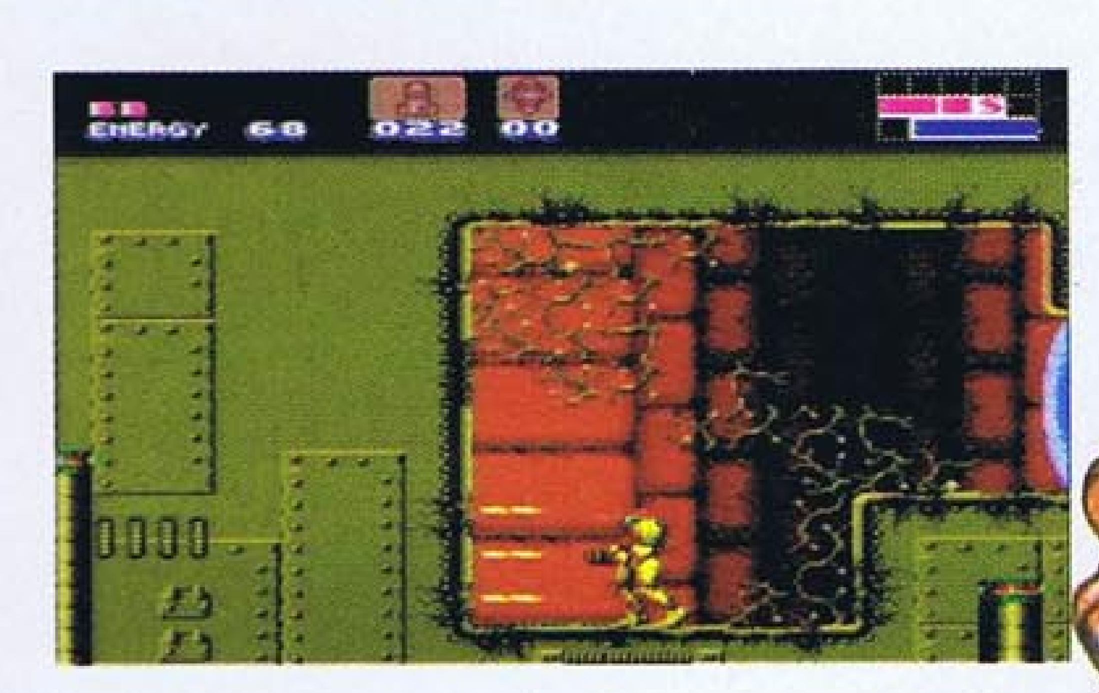
ENTRADAS SECRETAS

Hay **pasadizos secretos** a través de todo Zebes. Tienen forma de extraños **bloques, grietas y agujeros** en el suelo. ¿Qué no ves nada convincente? ¡Dedícate a poner bombas!



CON TURBO

Si dispones de un **pad de control con modo turbo** intenta realizar el siguiente truco: Coloca el **turbo en tu arma de fuego** y presiona dos veces hacia abajo para **convertirte en bola**. Observarás asombrado como **Samus comienza a ascender** al tiempo que va soltando bombas. Una buena manera de alcanzar los **puntos más altos de la pantalla** y **eliminar enemigos** al mismo tiempo.



CINCO BOMBAS



Hazte con el **Charge Beam y el Morphing Ball**. Pulsa entonces y mantén presionado el botón de disparo para recargar el Charge Beam mientras te conviertes en bola. Suelta el botón y aparecerán cinco letales bombas.

FIN DEL JUEGO

Metroid no tiene un único final sino tres y bien diferentes. Lo que veas dependerá del tiempo que te lleve completarlo.

Primer Final: Si tardas **tres horas o menos** en acabarlo verás el mejor final, **Samus sin el traje espacial**.

Segundo Final: Entre tres y diez horas te darás de bruces con un final normalito, **Samus en traje espacial pero sin casco**.

Tercer Final: Si logras acabarlo en más de diez horas observarás el peor de los finales, **Samus con traje espacial y casco incluido.**

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE



Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

950 Ptas



Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

Está aquí. La primera página de Street Fighter II-el Cómic ha llegado hasta Mangamanía para dejar alucinado al personal. ¡Toma bomba! Y Gracias a Glénat Ediciones, la compañía que se va a encargar de poner a la venta este manga a partir del 25 de noviembre, con periodicidad mensual, 32 páginas y a 225 pts por ejemplar.

GRAN EXCLUSIVA

CÓMIC STREET FIGHTER II



LA HISTORIA

Pasado, presente y futuro de Bola de Dragón (2ª parte)

El mes pasado os dejamos en ascuas con aquello del cuarto Dragon Ball. Y dimos sopas con onda a la historia de este dios mono y a los que decían saberlo todo. Bueno, pues vamos a ver si este mes cumplimos con el historial y seguimos sorprendiendo. Vamos a por ello.

El **cuarto Dragon Ball llevaba una Z detrás** y el siguiente subtítulo: **Kyojuii Saiyajin** (¡Al ataque Saiyanos!). Se editó en **NES allá por Octubre de 1990**. Y dicen los expertos que éste ya era un **RPG curtidito**, que tenía libertad de movimientos, variedad de situaciones, diversidad de personajes y hasta unas tarjetas de ayuda representadas por personajes secundarios (Bulma, Pooal, OOlong). En su argumento, dos partes. Una para luchar contra los Saiyanos y otra, con Gokuh en el Más allá, para defenderse de Garlic Jr. controlando a Piccolo, Gohan, Kulilin, Yamcha, Tenshinhan y Chaos.

Menos de un año más tarde, **agosto de 1991, Bandai edita Dragon Ball Z, Geki Shin Freeza** (el Tirano Freeza) también en formato **NES**. Con un sistema de juego casi idéntico al anterior (incluso se podía llegar a manejar hasta a 9 personajes), este DB Z proponía viajar hasta Namek para dar con las Dragon Balls. En el grupo especial estaban Yamcha, Tenshinhan y Chaos, Kulilin y Gohan (Piccolo muere y Gokuh se incorpora más tarde a causa de las heridas).

En **agosto de 1993, las NES japonesas saborearon Dragon Ball Z, Zetsumetsukeikou** (La destrucción de los planes). En él, Gokuh debía hacer frente a la resurrección de Freeza por parte de un doctor loco. Se jugaba con un nuevo y mejorado **sistema de battle cards** y se apostaba por una presentación gráfica excepcional. La gran novedad vino dada por la **incorporación de Son Gohan, Vegeta, Trunks y Gokuh en plan Súper Saiyanos**.

El **séptimo Dragon Ball** fue sorprendente. Se lanzó en Japón en 1992 y presentó un nuevo sistema de **juego basado en los códigos de barras**. No tenemos muy claro cómo se jugaba y sobre todo dónde. Mucho nos tememos que utilizando códigos de barras de cualquier producto y sobre una de esas máquinas de nombre Barcode Battler (¿dónde sino?). El **estilo de juego pasaba por la lucha one-on-one**.

En **Enero de 1992 se estrena Gokuh en Super Nintendo**. La Leyenda de los Supersaiyanos (título que no se llegó a publicar en nuestro país) fundía en una placa de 8 megas los a**rgumentos de las series 4 y 5 del héroe. Posiblemente el mejor RPG** realizado hasta la fecha, DB Z hacía notar una increíble evolución técnica y una gran mejora argumental. **Los 16 bits se notaron hasta el infinito.**

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH
(Editor de la revista NEKO)

• Supongo que si os hablo de **Samurai Spirits** seguro que enseguida lo relacionaréis con el archiconocido videojuego, ¿verdad?, pero dudo mucho que sepáis que existe una adaptación en dibujos animados para la televisión. Pues sí, Samurai Spirits **ha sido trasladado al anime** como antes pasara con **Street Fighter** o **Fatal Fury**. El argumento: Hace mucho tiempo existieron siete valientes guerreros de la Espada Sagrada, pero uno de ellos, **Shiro Amakusa**, traicionó al bien pasándose al bando de un dios perverso. Los otros seis intentaron vencerle, pero Shiro destruyó sus cuerpos, no sus almas, que lograron escapar. Cien años después, las almas de los seis guerreros se reencarnaron en seres humanos y recuperaron la memoria perdida. Los humanos son: Charlotte, Nakoruru, Tam-tam, Galford, Wan-fu y Haoh Maru. En la animación aparecen **todos los personajes del juego**, pero algunos con poco protagonismo. Para no perdérselo.

• La última **película de Ranma 1/2** estrenada en Japón tiene como protagonista principal a un huevo, sí, no es broma, al huevo de un **Ave Phoenix**. Y resulta que el ave en cuestión tiene la característica de **cogerle manía a la primera persona que ve** al salir del caparazón. Tanta manía, que siente la necesidad de matarlo. Evidentemente el pajarito ve a Ranma al salir del huevo, lo siguiente os lo podéis imaginar.

• **Sailor Moon** sigue con muy buena salud en Japón. La nueva etapa ha sido tan bien acogida como las anteriores, y parece que el final no está próximo. Claro que con los temas que toca... últimamente y retomando los equívocos sexuales de los primeros episodios en los que varios personajes masculinos tenían relaciones muy "especiales", las **dos nuevas guerrero son muy pero que muy amigas**, ya veremos cómo acaba todo esto.

• **Norma** ya tiene preparada su próxima novedad, se llama **Ganma el Hombre de Hierro** y es un manga de lo más divertido. Se publicará como los demás mangas de Norma, con **64 páginas** y de momento es una serie ilimitada. La edición original aparece en la revista **Morning de la editorial Kodansha**.

• Y para acabar, una noticia sobre nuestros vecinos franceses. **Glénat Ediciones** está a punto de sacar al mercado **Kameha, una revista de mangas** al estilo de lo que tiene previsto publicar Planeta Agostini. En ella tendrán cabida series de diferente estilo e indiscutible calidad como Crying Freeman, de Kazuo Koike; Ryoichi Ikegami, el famoso Dirty Pair creado por Haruka Takachiho; y el violento **Striker** que ya tuvimos la ocasión de ver publicado aquí.

¡Goku, no tardes que te estamos esperando!

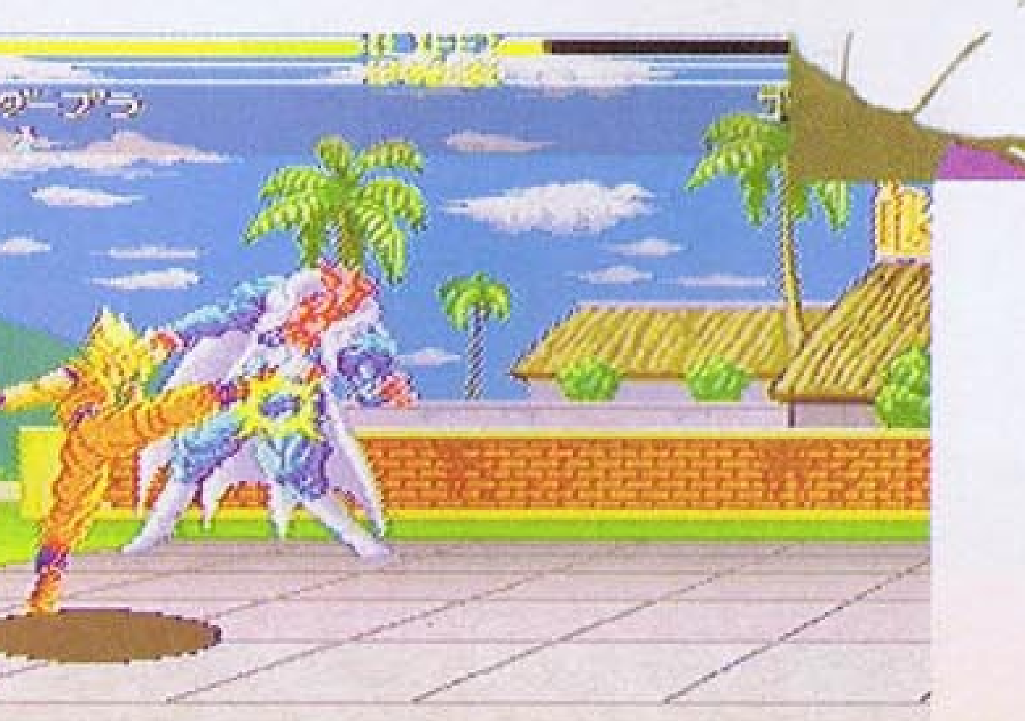
Dragon Ball Z ya puede ser considerado un fenómeno de masas. Unas masas con ojos rasgados y bastante sofisticadas por la parte del sol naciente, y otras más morenas -hispanas todas- pero igual de "manga-viciosas" por estos lares. A los de aquí les decimos que los de allí ya disfrutan de la tercera entrega del videojuego. Eso es lo que La Penúltima Página os ofrece este mes con todo lujo de detalles. Ahí va el tercer Goku.

Desde aquí sentimos los temblores, las arritmias cardíacas y todo tipo de males que le ha entrado a buena parte del personal tras conocer la existencia del tercer Goku para Super Nintendo (no contamos el juego de rol que apareció en Japón, pero no en nuestro país). Ya nos los imaginamos escribiendo a Bandai carta tras carta, rogando que nos lo traigan a nuestro país. ¡Pues un poco de calma! Para que esta Penúltima no quede sumida en el caos antes de empezar, os confesamos un valioso secreto: hasta nuestros oidos ha llegado un rumor que habla de la posibilidad de que el **próximo Diciembre lo tengamos entre nosotros**. ¿Contentos? Ahora dejadnos hablar con tranquilidad.

Al igual que ocurrió con **La Leyenda de Saien** (la segunda parte del juego), se puede decir que esta nueva entrega aparecida en Japón viene a **poner al día en cuanto a personajes lo que es la plantilla maestra** del juego: un cartucho de **lucha one on one con estética manga**. No es que nuestro japonés sea una maravilla, pero nos podemos permitir el lujo de deciros los nombres de los cuatro nuevos luchadores que aparecen en el juego, a saber: **Goten, Kaioh Shim, Bu y Tabra**. Goten es el segundo hijo de Goku e intenta emular las hazañas de su padre, mientras que los otros tres personajes están al otro lado de la línea que separa el bien del mal. Vamos, que





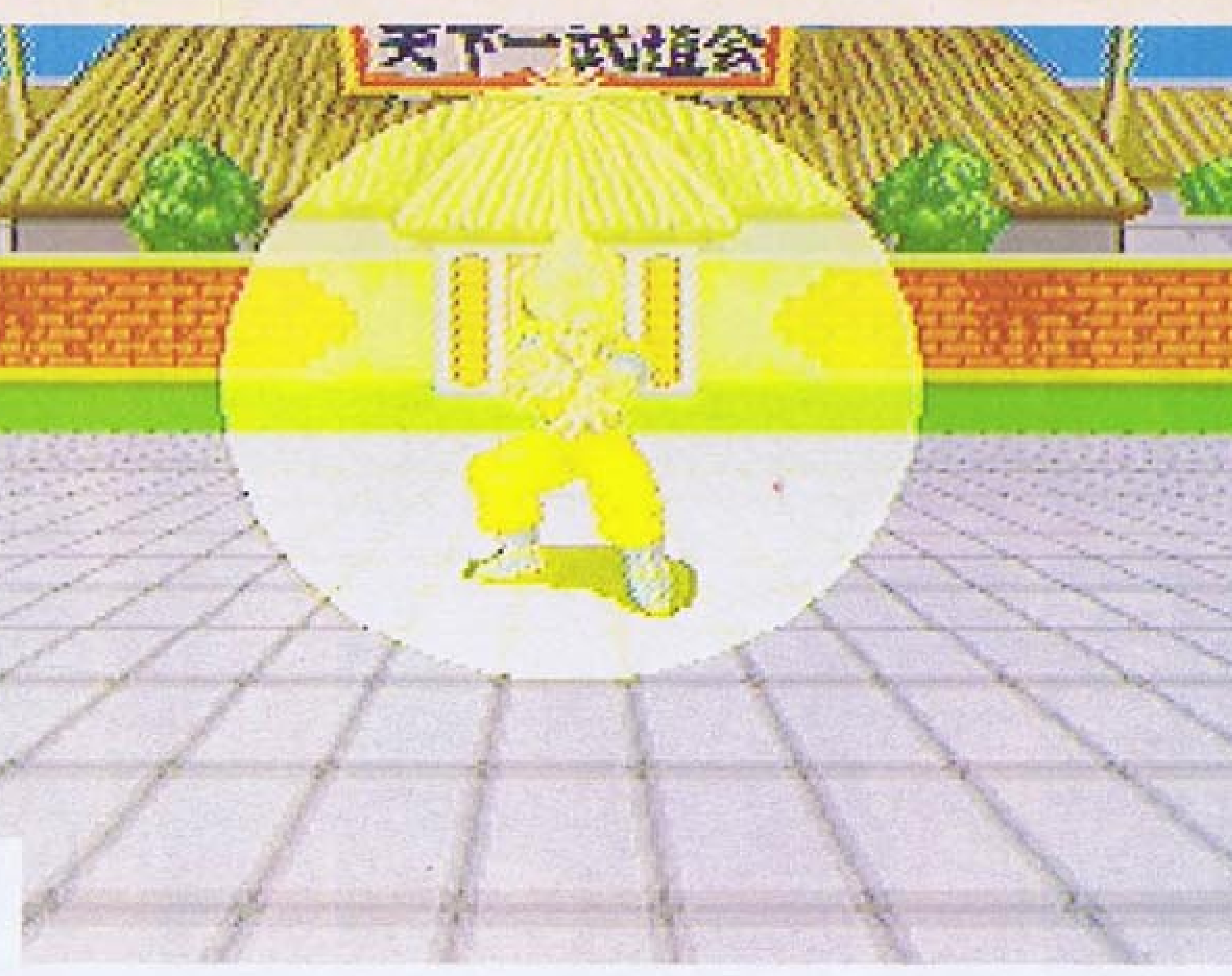


hablando en plata son **todo un peligro para los supersaianos.**

Por lo demás, y dejando aparte algunos aspectos de importancia como la **existencia de nuevos escenarios** o la ausencia de modo

historia, lo que los afortunados nipones tienen en sus manos se parece bastante a lo que ya habíamos visto a este lado del globo. Continuan la pantalla partida característica de los cartuchos Dragon Ball, los **diálogos entre combates, la segunda barra de energía** y el aspecto general de los sprites. A más de uno le resultará extraño el furor que causan las Bolas de Dragón en su faceta consolera cuando cada nueva entrega se parece tanto a la anterior, pero es que la genialidad de **Akira Toriyama tiene algo especial** que la hace irresistible. Ni siquiera La Penúltima Página ha podido resistirse, aunque tendräis que reconocer que como despedida no ha estado mal. ¿Verdad?















CENTRO MAIL
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
91 3802892
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
MADRID
MADRID
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Dos Hermanas SEVILLA
ZARAGOZA
VIGO
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO,S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
DESCUENTO 500 Ptas.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ART OF FIGHTING - 12990
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS - 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BUGS BUNNY - 12990
CHAMPIONS SOCCER - 11990
CHOPLIFTER III - 9890
CLAY FIGHTER - CONS
CLAYMATES - 9890
DRAGON BALL Z II - CONS
EL LIBRO DE LA SELVA - CONS
EMPIRE STRIKES BACK - 12990
EQUINOX - 9890
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK - 9890
GP 1 - 10990
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
JELLY BOY - CONS
KICK OFF 3 - 12490
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LETHAL ENFORCERS - 14990
LOST VIKINGS - 8990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
METAL COMBAT - 10990
MIGHT & MAGIC II - 12990
MYSTICAL NINJA - 9990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PINK PANTHER - 10990
PIRATES DARK WATER - 9890
PLOK - 7990
ROCK'N ROLL RACING - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SKY BLAZER - 9890
SMASH TENNIS - CONS
SOCCER KID - 11990
SPACE ACE - 11990
STARWING - 9990
STREET FIGHTER II TURBO - 12990
STUNT RACE - 11990
SUNSET RIDERS - 12490
SUPER MARIO ALL STARS - 9990
SUPER METROID - 10990
THE KING OF DRAGON - 11490
TOTAL CARNAGE - 12490
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
VIRTUAL SOCCER - 11990
WORLD CUP STRIKER - 12990
WORLD CUP USA 94 - 11990
WORLD HEROES - 12490
YOUNG MERLIN - 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALADDIN - 9990
ANOTHER WORLD - 5490
BATMAN RETURN - 5490
BOB - 2990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES - 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490
DESERT STRIKE - 5490
DRACULA - 2490
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR. - 2990
JOHN MADDEN 93 - 2990
JURASSIC PARK - 5490
KING'S ARTHUR WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT - 7990
MR NUTZ - 5490
NBA JAM! - 10490
NHLPA HOCKEY 93 - 2990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PRINCE OF PERSIA - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
STAR WARS - 5490
SPIDERMAN/X-MEN - 5490
STREET FIGHTER 2 - 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. & GHOST - 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 4990
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 5490
TINY TOONS - 5490
TOP GEAR - 6900
TRODDLERS - 5490
TROLL - 2990
WARPSPEED - 5490
WHIRLO - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990
ZELDA - 6990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2490
ADVENTURE ISLAND II 2490
BEST OF THE BEST 2990
BOULDER DASH 1995
CASTLE QUEST 2490
CHUCK ROCK 2490
CLIFF HANGER 2490
COOL WORLD 2490
CRASH DUMMIES 2990
DENNIS THE MENACE 2490
DRACULA 2490
DYNABLASTER 1995
FALIX THE CAT 2490
GARGOYLES 1995
KICK OFF 2490
KRUSTY FUN HOUSE 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2490
NBA 2995
PANG 2490
PARASOL SATR 2990
PIMBALL 1995
PIMBALL & DREAMS 1990
PRINCE VALIANT 1990
REN & STIMPY 1990
R-TYPE 1995
ROBIN HOOD 2990
ROAD LAND 1495
STAR TRECK 2490
SPIDERMAN 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
SUPER JAMES POND 2490
TERMINATOR 2 2990
TETRIS 3990
TIP OFF 2595
TOP GUN 2990
UNIVERSAL SOLDIER 2990
ZOOL 1990
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATMAN (Animated Series) P.V.P. - 5490
BATLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
BATLETOADS II P.V.P. - 5490
DARKWING DUCK P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. - 5490
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
F1 POLE POSITION P.V.P. - 5990
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNOR'S P.V.P. - 5490
KIRBY'S PINBALL LAND P.V.P. - 5490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
METROID II P.V.P. - 4490
MORTAL KOMBAT P.V.P. - 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 5990
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND II P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. - 4990
TURTLES III P.V.P. - 5490
WORLD CUP USA 94 P.V.P. - 5990
ZELDA P.V.P. - 5990
CONSOLAS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990
SUPER GAMEBOY 9.990
MEGAMAN 4 PVP - 7990
KIRBY'S ADVENTURE PVP - 7990
INDIANA JONES PVP - 6490
JIMMY CONNORS PVP - 5990
Nintendo
BATTLE OF OLIMPUS 1995
DARKMAN 1995
DODZILLA 1995
GAUNTLET 1995
GOAL 4995
GOONIES 2 1955
HUDSON HAWK 1995
KICK OFF 4990
KICLE CUBICLE 1995
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGAMAN II 4995
METAL GEAR 1995
MISION IMPOSIBLE 1995
PAPER BOY 2 1995
POW 4995
PUNCH OUT 1995
RED OCTOBER 1995
ROAD BLASTER 1995
ROAD BLASTER 1995
ROCKIN' KATS 1995
SHADOW WARRIOR 4995
SOLOMON'S KEY 1995
SOLOMON'S KEY 2 1995
SOLSTICE 1995
STEALTH ATF 1995
STREET GANS 4995
SUPER TURRICAN 4990
THE SIMPSONS 1995
TURRICAN 4990
WILLOW 1995
WIZARD & WARRIORS III 1995
ZELDA 2 4995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO +250
TOTAL
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO


Nintendo Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
12÷9
4
18
CALCULATOR BOY
MODE D'EMPLOI

Coleccionable Nº8

Nintendo SELECCION

BATMAN

Datos Personales:

NOMBRE: Se hace llamar Batman. La gente de Gotham todavía no se ha enterado, pero nosotros sí: en realidad es Bruce Wayne disfrazado.

APELLIDOS: El hombre-murciélago, el señor de la noche...

PROFESIÓN: Como Bruce Wayne, nuestro personaje es un millonario que preside la Corporación de Empresas Wayne (toma nombre original). Como Batman, dedica sus ratos de ocio a eliminar bichos perjudiciales.

LUGAR DE NACIMIENTO: El origen del cómic es estadounidense. El protagonista es natural de Gotham City, una ciudad de los USA que no vais a encontrar en el mapa.

EDAD: El mundo conoció la primera imagen de Batman en 1939, así que nuestro héroe tiene ya 65 años.

NOMBRE DEL PADRE: No tenemos el gusto. Suponemos que sería un tal Peter Wayne, Paul Wayne, ¡o incluso Tomas Wayne! A quien sí conocemos es a su creador: Bob Kane.

AFICIONES: Bruce Wayne es un filántropo que apoya todo tipo de actos benéficos. ¿Batman? Pues le encanta estar con su amigo Robin.

Historial Profesional:

• La primera consola que recibió la visita de nuestro alado amigo fue la **N.E.S**. El juego tenía un nombre sorprendente, se llamaba **Batman**.

• En **octubre de 1991** fue editada la versión Game Boy de Batman.

• El hombre murciélago tardó más de un año en reaparecer. En diciembre de 1992, para Game Boy, y se llamaba **Batman Return of the Joker**.

• En su nueva aventura, Batman cambió de género. Ahora protagonizaba un **arcade** dividido en cuatro fases.

• Pocos meses más tarde, en **marzo del 93**, salió a la venta la versión **NES de Batman Return of the Joker** en plan plataformas.

• **Diciembre de 1993** fue por fin testigo del desembarco de los murciélagos en **Super Nintendo**. Os hablamos de **Batman Returns**, un beat-'em up de Konami caracterizado por la mezcla de géneros.

• No tardó mucho en regresar a la portátil. En febrero de 1994 adaptó la serie de dibujos animados: **Batman, the Animated Series**.

• Si queréis conocer lo último de nuestro personaje, id a la sección de Previews de este número. Allí os hablamos del nuevo Batman para Súper.

Asi nos hablan de él:

• "Si acabáis de comprar la Game Boy, ya sabéis el juego con el que empezar vuestra colección. ¡Tres hurras por el pequeño gran Batman!" (El **primer número de Hobby Consolas** recibía así de festivo al Batman de Game Boy).

• "Un gran juego. Perfecto. Impresionante" (Vamos de números uno. Ahora es el de **Nintendo Acción** el que pone a **Batman Return of the Joker para Game Boy** por las nubes).

• "El nuevo Batman es un prodigio de espectacularidad." (**Número 4 de Nintendo Acción** sobre la versión N.E.S. del mismo título de antes).

• "A Batman no se le había colocado, hasta ahora, en este tipo de cartuchos, y lo cierto es que le van al pelo" (Sabias palabras las del **número 13** de nuestra revista acerca de **Batman Returns para Super**).

• "Un cartucho bien ambientado, que conseguirá algo más que entusiasmar a los fieles seguidores de Batman" (Si lo dice **Hobby Consolas** en su número **29**, será porque Batman, the Animated series tenía algo especial).

• "Amo Bruce, le recuerdo que es la cuarta vez que aparece la Batseñal esta noche." (**Alfred, su mayordomo,** insistiendo a Batman para que **deje de jugar con su Super Nintendo** y salga a luchar con Joker).